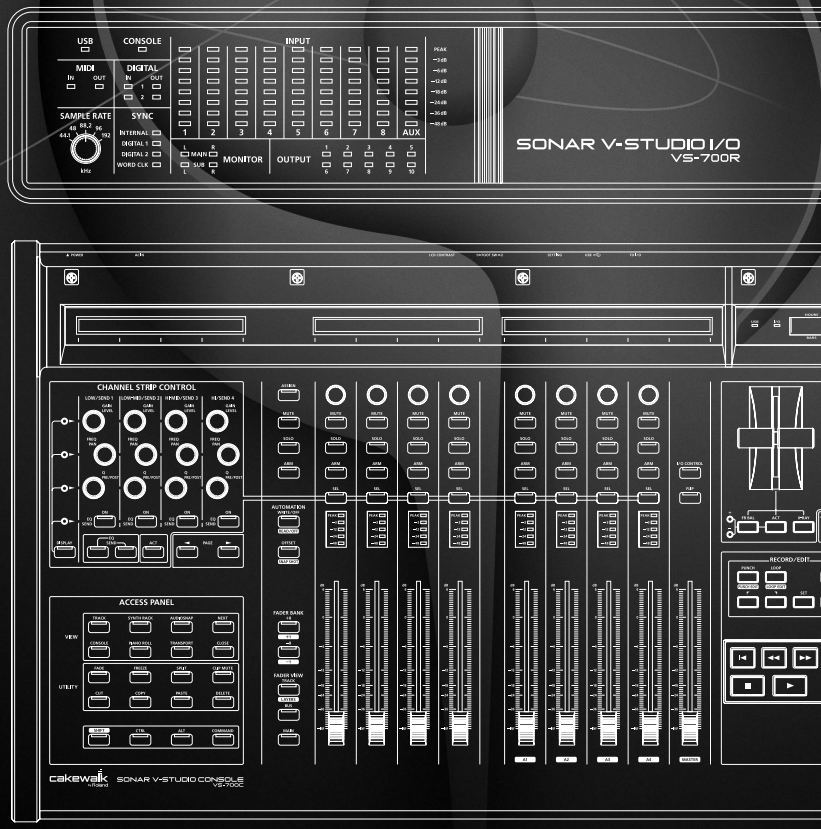
SONAR V-STUDIO

VS-700 Manuale dell'Utente



ATTENZIONE

RISCHIO DI SHOCK
ELETTRICO, NON APRIRE

ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR

ATTENZIONE: PER RIDURRE IL RISCHIO DI SHOCK ELETTRICO, NON RIMUOVETE IL COPERCHIO (O IL PANNELLO POSTERIORE). ALL'INTERNO NON SI TROVANO PARTI DI SERVIZIO A CURA DELL'UTENTE. RIVOLGETEVI A PERSONALE DI SERVIZIO QUALIFICATO.

Il simbolo del lampo con la punta a freccia, all'interno di un triangolo equilatero, avverte l'utente della presenza di un "voltaggio pericoloso" non isolato all'interno del prodotto, sufficientemente alto da causare il rischio di shock elettrico alle persone.

Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero, avverte l'utente della presenza di importanti istruzioni operative e di mantenimento (servizio) nella documentazione che accompagna il prodotto.

ISTRUZIONI RELATIVE AL RISCHIO DI FUOCO, SHOCK ELETTRICO O DANNI ALLE PERSONE.

IMPORTANTI ISTRUZIONI DI SICUREZZA
CONSERVATE QUESTE ISTRUZIONI

Attenzione - Quando si utlizzano prodotti elettrici, devono essere seguite sempre delle precauzioni di base, incluse le seguenti:

1. Leggete tutte le istruzioni prima di utilizzare il prodotto.
2. Non usate questo prodotto vicino ad acqua, ad esempio vicino a vasche da bagno, lavandini, su un pavimento umido o nei pressi di una piscina o simili
3. Questo prodotto dev'essere utilizzato solo con il supporto suggerito dalla fabbrica.
4. Questo prodotto, solo o in abbinamento ad un amplificatore e cuffie o altoparlanti, può produrre livelli di suono in grado di causare la perdita permanente dell'udito. Non utilizzatelo per lunghi periodi di tempo ad un livello di volume eccessivo. Se dovesse verificarsi la perdita dell'udito o un sorta di ronzio, consultate un otorino.
5. Il prodotto dovrebbe essere posizionato in un luogo in cui non interferisca con la sua stessa ventilazione.
6. Il prodotto dovrebbe essere posizionato in un luogo lontano da sorgenti di calore come caloriferi o altre unità che producono calore.
7. Il prodotto dovrebbe essere collegato solo ad una presa di corrente del tipo descritto dal manuale di istruzioni o indicato sul prodotto stesso.
8. Il cavo di alimentazione del prodotto dovrebbe essere rimosso dalla presa durante lunghi periodi di inutilizzo del prodotto stesso.
9. È necessario fare attenzione affinché attraverso le aperture del prodotto non si infiltrino liquidi e affinché non cadano oggetti sul prodotto stesso.
10. Il prodotto deve essere affidato a personale specializzato nei seguenti casi:
    A. Il cavo o la presa di alimentazione sono stati danneggiati.
    B. Sono caduti degli oggetti o del liquido si è infiltrato nel prodotto.
    C. Il prodotto è stato esposto a pioggia, etc.
    D. Il prodotto non funziona normalmente o evidenzia un sostanziale cambiamento operativo.
    E. Il prodotto è caduto o la chiusura è stata danneggiata.
11. Non cercate di riparare il prodotto. Attenetevi alla manutenzione indicata sul manuale d'uso. Tutte le altre operazioni devono essere eseguite da personale di servizio qualificato.

CE

PER USARE L'UNITA' IN MODO SICURO

ISTRUZIONI PER LA PREVENZIONE DI INCENDI, SCOSSE ELETTRICHE E DANNI ALLE PERSONE

Riguardo a ⚠ WARNING e a ⚠ CAUTION

⚠WARNING	Usato per le istruzioni che avvisano l'utente del pericolo di morte o di gravi danni alla persona se l'unità è usata in modo scorretto.
⚠CAUTION	Usato per le istruzioni che avvisano l'utente del pericolo di ferimento o di danni materiali se l'unità è usata in modo scorretto. * Per danni materiali si intendono circostanze nocive per la casa, l'arredamento o gli animali domestici.

Riguardo ai Simboli

⚠	Il simbolo △avverte l'utente di importanti istruzioni o avvisi. Il significato specifico del simbolo è determinato da quanto è contenuto all'interno del triangolo. Il simbolo sulla sinistra è presente in tutte le situazioni in cui si deve prestare particolare attenzione.
	Il simbolo ⃠ avverte l'utente che l'azione non dev'essere eseguita (è vietata). L'azione specifica da evitare è determinata dal contenuto del cerchio. Il simbolo a sinistra significa che l'unità non dev'essere mai smontata.
	Il simbolo ● avverte che l'azione dev'essere eseguita. L'azione da eseguire è indicata dal contenuto del cerchio. Il simbolo a sinistra significa che il cavo di alimentazione dev'essere scollegato dalla presa.

OSSERVATE SEMPRE LE NORME SEGUENTI

⚠WARNING

- Collegate la spina di alimentazione di questo modello ad una presa di corrente dotata di messa a terra.

- Non cercate di riparare il prodotto o di sostituire parti al suo interno (eccetto nei casi descritti da questo manuale). Tutte le altre operazioni devono essere eseguite da personale di servizio qualificato Roland.

- Non usate o lasciate mai l'unità in luoghi che siano:
  - Soggetti a temperature estreme, (per es. esposti direttamente alla luce del sole in un veicolo chiuso, vicino a un condotto di riscaldamento o su apparecchiature che generano calore) o siano
  - Bagnati (per es. bagni, lavanderie, pavimenti bagnati); o siano
  - Esposti a vapore o fumo; o siano
  - Soggetti ad esposizione alla salsedine; o siano
  - Umidi; o siano
  - Esposti alla pioggia; o siano
  - Polverosi o sabbiosi; o siano
  - Soggetti ad elevati livelli di vibrazioni.

- Posizionate sempre l'unità orizzontalmente e in posizione stabile. Non porla mai su sostegni ondeggianti o su superfici inclinate.

⚠WARNING

- L'unità va collegata ad una sorgente di alimentazione solo del tipo descritto nelle istruzioni operative, o secondo quanto marcato sul retro dell'unità stessa.
  Fate riferimento a p. 169 - per i requisiti di alimentazione.

- Usate solo il cavo di alimentazione incluso. Inoltre, il cavo di alimentazione fornito non dev'essere utilizzato con nessun altro dispositivo.

- Non tirate o torcete eccessivamente il cavo di alimentazione, ne ponete oggetti pesanti sul cavo. Così facendo potreste danneggiare il cavo, interrompere i conduttori interni e creare cortocircuiti. Un cavo danneggiato può facilmente provocare scosse o incendi!

- Questo prodotto, solo o in abbinamento ad un amplificatore e cuffie o altoparlanti, può produrre livelli di suono in grado di causare la perdita permanente dell'udito. Non utilizzatelo per lunghi periodi di tempo ad un livello di volume eccessivo. Se dovesse verificarsi la perdita dell'udito o un sorta di ronzio, smettete immediatamente di usare l'unità e consultate un otorino.

- Evitate che nell'unità penetrino oggetti (per es. materiali infiammabili, monete, spilli); o liquidi di qualsiasi tipo (acqua, bibite, etc.).

⚠WARNING

- Se in casa sono presenti bambini piccoli, un adulto dovrebbe assisterli sino a che non sono in grado di seguire tutte le regole essenziali per il funzionamento dell'unità senza correre rischi.

- Proteggete l'unità da forti urti.
(Non fatela cadere!)

- Non collegate un numero eccessivo di apparecchiature alla stessa presa elettrica. Prestate particolare attenzione nell'uso delle prolunghe—la potenza totale impiegata da tutti gli apparecchi non deve mai superare la potenza nominale (watt / ampere) della prolunga. Carichi eccessivi possono far surriscaldare l'isolamento del cavo sino a farlo fondere.

- Prima di usare l'unità in un'altra nazione, consultate il vostro negoziante o un centro di assistenza autorizzato Roland.

- Spegnete sempre l'unità e sfilate il cavo di alimentazione prima di iniziare l'installazione di una scheda opzionale (serie ARX; p. 155).

- NON riproducete mai un disco CD-ROM/DVD-ROM in un lettore di CD audio convenzionale CD. Il suono prodotto può essere a un livello tale da provocare una perdita permanente dell'udito. Possono prodursi danni ai diffusori o ad altri componenti del sistema.

- Non appoggiate alcun oggetto che contenga acqua (per esempio, vasi di fiori) su questa unità. Inoltre, evitate l'uso di insetticidi, profumi, alcool, smalto, spray, etc., vicino all'unità. Eliminate qualsiasi liquido che possa essersi versato sull'unità usando un panno asciutto e morbido.

⚠ CAUTION

- Il prodotto dovrebbe essere posizionato in un luogo o in una posizione che non interferisca con la sua stessa ventilazione.

- Afferrate sempre e solo la spina del cavo di alimentazione per collegarlo o scollegarlo ad una presa di corrente o all'unità.

- A intervalli regolari, dovreste sfilare la spina di alimentazione e pulirla con un panno asciutto, per eliminare tutta la polvere e altri accumuli tra gli spinotti. Inoltre, ogni qual volta l'unità resta inutilizzata per lunghi periodi di tempo, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente. Qualsiasi accumulo di polvere tra il cavo di alimentazione e la presa di corrente può ridurre l'isolamento ed essere causa di incendi.

- Cercate di evitare che i cavi si aggroviglino. Tutti i cavi dovrebbero essere sempre posti fuori dalla portata dei bambini.

- Non salite mai, ne ponete oggetti pesanti sull'unità.

- Non maneggiate mai il cavo di alimentazione o la sua spina con le mani bagnate nel collegarlo o scollegarlo da una presa di corrente o dall'unità.

- Prima di spostare l'unità, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa così come tutti i cavi di collegamento ad altre apparecchiature.

- Prima di pulire l'unità, spegnetela e scollegate il cavo di alimentazione dalla presa (p. 28).

- Ogni qual volta prevedete la possibilità di fulmini nella vostra zona, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa.

- Installate solo la scheda specificata (serie ARX). Rimuovete solo le viti specificate (p. 155).

⚠ CAUTION

- Se rimuovete le viti del coperchio della scheda di espansione ARX (p. 156) o le staffe per il montaggio a rack (p. 159), riponetele in un posto sicuro fuori dalla portata dei bambini, così che non vi sia la possibilità che vengano ingoiate accidentalmente.

- Spegnete sempre l'alimentazione phantom quando collegate dispositivi diversi dai microfoni a condensatore che richiedono l'alimentazione phantom. Rischiate di provocare danni se fornite per errore l'alimentazione phantom a microfoni dinamici, dispositivi di riproduzione audio, o altri dispositivi che non richiedono questo tipo di alimentazione. Controllate sempre le specifiche di qualsiasi microfono intendiate usare, facendo riferimento al manuale incluso.

  (Alimentazione phantom di questo strumento: 48 V CC, 10mA Max)

NOTE IMPORTANTI

Alimentazione

- Non collegate questa unità alla stessa presa elettrica usata da qualsiasi dispositivo elettrico controllato da un invertitore (come frigoriferi, lavatrici, forni a microonde, o condizionatori d'aria), o che contiene un motore. A seconda dell'utilizzo del dispositivo elettrico, il rumore di linea può provocare malfunzionamenti a questa unità o può produrre rumori udibili. Se non è possibile utilizzare una presa elettrica separata, collegate un filtro del rumore di linea tra questa unità e la presa elettrica.
- Prima di collegare l'unità ad altre apparecchiature, spegnete tutte le unità. Ciò aiuta a prevenire malfunzionamenti e/o danni a diffusori o altri componenti.
- Benché il display LCD e i LED si spengano quando posizionate l'interruttore POWER su off, questo non significa che l'unità sia stata completamente scollegata dalla sorgente di alimentazione. Per spegnerla completamente, prima disattivate l'interruttore POWER, poi sfilate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente. Per questa ragione, la presa a cui scegliete di collegare il cavo di alimentazione dovrebbe essere facile da raggiungere.

Posizionamento

- Usare l'unità vicino ad amplificatori di potenza (o ad altri componenti dotati di grossi trasformatori) può indurre fruscii. Per ridurre il problema, riorientate l'unità o allontanatela dalla sorgente di interferenze.
- Questa apparecchiatura può interferire con la ricezione di radio e TV. Non impiegatela nelle vicinanze di questi ricevitori.
- Possono prodursi rumori se vengono utilizzati dispositivi di comunicazione senza fili, come i telefoni cellulari, nelle vicinanze dell'unità. Tali rumori possono verificarsi ricevendo o iniziando una chiamata, o mentre conversate. In presenza di tali problemi, allontanate i dispositivi dall'unità, o spegneteli.
- Non esponete l'unità direttamente alla luce solare, non ponetela vicino a dispositivi che emettono calore, non lasciatela all'interno di un veicolo chiuso, o in altri modi soggetta a temperature estreme. Un calore eccessivo può deformare o scolorire l'unità.
- Quando viene sposata da un luogo ad un altro in cui la temperatura e/o l'umidità sono molto differenti, all'interno dell'unità possono formarsi delle gocce d'acqua (condensa). Possono verificarsi danni o malfunzionamenti se cercate di usare l'unità in questa condizione. Perciò, prima di usare l'unità, dovete consentirle di riposare per diverse ore, sino a quando la condensa non è evaporata completamente.
- A seconda del materiale e della temperatura della superficie su cui ponete l'unità, i piedini in gomma possono scolorire o macchiare la superficie.
  Potete porre un feltrino o panno sotto ai piedini in gomma per evitarlo. In tal caso, controllate che l'unità non scivoli o si muova accidentalmente.

Manutenzione

- Per la pulizia quotidiana usate un panno morbido e asciutto o leggermente inumidito con acqua. Per rimuovere lo sporco più resistente, usate un panno impregnato con un detergente delicato, non-abrasivo. Dopodiché, ricordate di asciugare completamente l'unità con un panno asciutto e morbido.
- Non usate mai benzene, diluenti, alcool o solventi di nessun tipo, per evitare di scolorire o deformare l'unità.

Precauzioni Aggiuntive

- Siate ragionevolmente attenti nell'usare i tasti, i cursori o altri controlli dell'unità e usando prese e connettori. Un impiego troppo rude può causare malfunzionamenti.
- Non premete mai eccessivamente sul display.
- Una piccola quantità di rumore potrebbe provenire dal display durante il normale funzionamento.
- Nel collegare/scollegare i cavi, afferrate sempre il connettore stesso—non tirate mai il cavo. In questo modo eviterete cortocircuiti, o di danneggiare gli elementi interni del cavo.
- Una piccola quantità di calore viene generato dall'unità durante il normale funzionamento.
- Per evitare di disturbare i vicini, cercate di tenere il volume dell'unità a livelli ragionevoli. Potete usare delle cuffie, per non dovervi preoccupare di chi vi sta intorno (specialmente di notte).
- Se dovete trasportare l'unità, usate se possibile l'imballo originale (incluse le imbottiture). Altrimenti impiegate materiali di imballo equivalenti.

- Certi cavi di collegamento contengono delle resistenze. Non usate cavi che contengono delle resistenze. L'uso di tali cavi può far si che il livello del suono sia estremamente basso o impossibile da sentire. Per informazioni sulle specifiche dei cavi, consultate il loro produttore.

Riguardo al Copyright (diritti di autore)

- La legge proibisce la registrazione non autorizzata, l'esecuzione in pubblico, la trasmissione, il prestito, la vendita o la distribuzione, o simili, in tutto o in parte di un lavoro (composizione musicale, registrazione video, trasmissione, esecuzione in pubblico, etc.) il cui copyright è proprietà di terze parti.
- Questo prodotto può essere usato per registrare o duplicare materiale audio o visivo senza essere limitato da certe misure tecnologiche di protezione contro la copia. Questo perché il prodotto è concepito per essere utilizzato per produrre materiali musicali o video originali, ed è perciò progettato in modo tale che il materiale che non viola i diritti d'autore che appartengono ad altri (per esempio, i vostri lavori originali) possa essere registrato o duplicato liberamente.
- Non utilizzate questa unità per scopi che potrebbero violare i diritti di autore detenuti da una terza parte. Non ci assumiamo alcuna responsabilità riguardo alla violazione di diritti di autore detenuti da una terza parte derivati dall'uso di questa unità.

* Microsoft e Windows e Windows Vista sono marchi di fabbrica registrati della Microsoft Corporation.
* Le schermate riprodotte in questo documento sono usate conformemente alle linee guida della Microsoft Corporation.
* Windows® è conosciuto ufficialmente come: "Sistema Operativo Microsoft® Windows®."
* ASIO e VST marchi di fabbrica della Steinberg Media Technologies AG.
* MMP (Moore Microprocessor Portfolio) si riferisce ad un gruppo di brevetti relativi all'architettura del microprocessore, che è stato sviluppato dalla Technology Properties Limited (TPL). Roland ha avuto in licenza questa tecnologia dal TPL Group.
* Tutti i nomi dei prodotti menzionati in questo documento sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati dei rispettivi proprietari.

Sommario

USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO 3

NOTE IMPORTANTI 6

Il VS-700 in Generale 13

Caratteristiche principali 14
- Caratteristiche principali della consolle VS-700C 14
- Caratteristiche principali del VS-700R I/O 14

Descrizione dei pannelli 15
- Consolle VS-700C 15
  - Pannello superiore 15
  - Pannello posteriore 18
- VS-700R I/O 19
  - Pannello frontale 19
  - Pannello posteriore 21
  - Pannello superiore 23
  - Pannelli laterali 24

Collegamenti 25

Collegamenti 26

Accensione 28

La Consolle VS-700C 29

La Consolle VS-700C in Generale 30

Sezione CHANNEL STRIP 31
- Cursore del canale 32
- Modo FLIP 32
- Cursore Master 32
- Regolare la sensibilità al tocco dei cursori 33
- Encoder Rotativi (Manopole) 34
- Track Mute (Silenziamento delle tracce) 34
- Track Solo (SOLO) 35
- Track Arm (ARM) 35
- Strip Select (SEL) 36

Misuratore di livello a LED 37
Display LCD 37
Tasto ASSIGN 38
Come il modo FLIP influenza il tasto [ASSIGN] 39
Tasti Rude MUTE/Rude SOLO/Rude ARM 40
Tasti AUTOMATION 41
Tasti FADER BANK 42
Tasti FADER VIEW (TRACK, BUS, MAIN, I/O CONTROL) 43
I/O Control 44
Specificare le tracce e i bus che possono essere controllati dalla consolle VS-700 45
Bloccare una Channel Strip 46
Per bloccare/sbloccare una Channel Strip 46
Indicazione WAI delle strip bloccate 47

Display del tempo 48

Sezione CHANNEL STRIP CONTROL (EQ, SEND e ACT) 49
Display LCD 51
EQ Mode 51
Modo SEND 52
Modo ACT 53

Sezione dei trasporti 54
Avviare/arrestare la riproduzione con un interruttore a pedale 55

Sezione PROJECT 56

Sezione JOG/SHUTTLE/CURSOR 57
Modo Transport (Default) 58
Modo Scroll 59
Modo Zoom 60
Modo Select 61
Modo Edit 62
Modo Scrub Play 63

Sezione ACCESS PANEL (tasti assegnabili) 64
Mappare i tasti ACCESS PANEL assegnabili 66
Tasti modificatori 67

Sezione SURROUND 68

Sezione T-Bar 69

Sezione AUDIO OUTPUT 70

Sezione RECORD/EDIT 71

Controllare i Plug-in dalla consolle VS-700C 74

VS-700R I/O 77

Collegare dispositivi di registrazione 78
Collegamento alle prese analogiche 78
Collegamento ai connettori digitali 79

Selezionare la frequenza di campionamento 80
Impostare la frequenza di campionamento in SONAR 81

Audio Clock Source 82

Alimentazione Phantom 83

Parametri Preamp 84

Parametri Compressore 85

Direct Monitor Mixer 86

Fantom VS (Sintetizzatore) 87

Inserire il Fantom VS Plug-In 88

Fantom VS Editor (selezionare un suono) 89

Fantom VS Editor (Editing a Sound) 90
Per selezionare un tipo di parametro 90
Per modificare i valori dei parametri 90
Per inizializzare il valore di un parametro 90

Il Fantom VS in Generale 91
Com'è Organizzato il Fantom VS 91
Classificazione dei suoni del Fantom VS 91
Riguardo alla Polifonia Simultanea 93
Riguardo alla Memoria 94
Memoria temporanea 94
Memoria Non-riscrivibile 94
Riguardo agli Effetti Interni 95
Tipi di Effetti 95
Con funzionano le unità effetti 95

Creare una Patch 96
Come Impostare le Patch 96
Funzioni dei Parametri della Patch 96
Impostazioni Comuni all'Intera Patch (GENERAL) 96

Cambiare il Modo in Cui Suonano i Tone (TMT) 101
Modificare le Forme d'Onda (WG) 105
Modificare la Brillantezza di un Suono con un Filtro (TVF/TVF Env) 109
Regolare il Volume (TVA/TVA Env) 113
Impostazioni Output 116
Modulare i Suoni (LFO1/2/Step LFO) 117
Impostazioni dei Controller (CTRL) 120
Impostazioni Matrix Control (Matrix Ctrl1–4) 121

Creare un Rhythm Set 125
Funzioni dei Parametri del Rhythm Set 125
Eseguire le Impostazioni Comuni all'Intero Rhythm Set (GENERAL) 125
Modificare le Forme d'Onda (WG) 127
Cambiare il Modo in Cui Suonano i Rhythm Tone (WMT) 128
Modificare l'Intonazione (PCH/PCH Env) 129
Modificare la Brillantezza di un Suono con un Filtro (TVF/TVF Env) 131
Regolare il Volume (TVA/TVA Env) 133
Impostazioni Output 135

Creare una Performance 136
Regolare i Parametri di Ogni Parte 136
Lista dei Parametri 136
Impostazioni Scale Tune 141
Lista dei Parametri 141
Impostazioni relative al MIDI 142
Lista dei Parametri 142

Aggiungere gli Effetti 144
Attivare e Disattivare gli Effetti 144
Applicare gli Effetti 145
Diagramma di Flusso del Segnale (Routing) 145
Funzioni dei Parametri dell'Effetto 146
Specificare la sorgente dell'effetto 149
Specificare la struttura del multi-effetto (MFX Structure) 150

Impostazioni di Sistema (System) 151
Funzioni dei Parametri System 151

Appendice 153

Diagramma a Blocchi del VS-700R 154

Installare la Scheda di espansione ARX 155
- Impostazioni delle Porte (ingresso MIDI e uscita audio) 155
- Precauzioni per l'Installazione delle Schede di Espansione 155
- Come Installare una Scheda di Espansione 156
- Rimuovere una scheda di espansione 158

Montare le Staffe per il Montaggio a Rack 159

Usare solamente la Consolle VS-700C (Modo Standalone) 160

Usare solo il VS-700R I/O 161

Collegare due unità VS-700R I/O 162

Collegare un EDIROL DV-7DL (Video Control) 164
- Collegare l'EDIROL DV-7DL e il VS-700C 164
- Per abilitare il controllo video 164

Riguardo al V-LINK 165

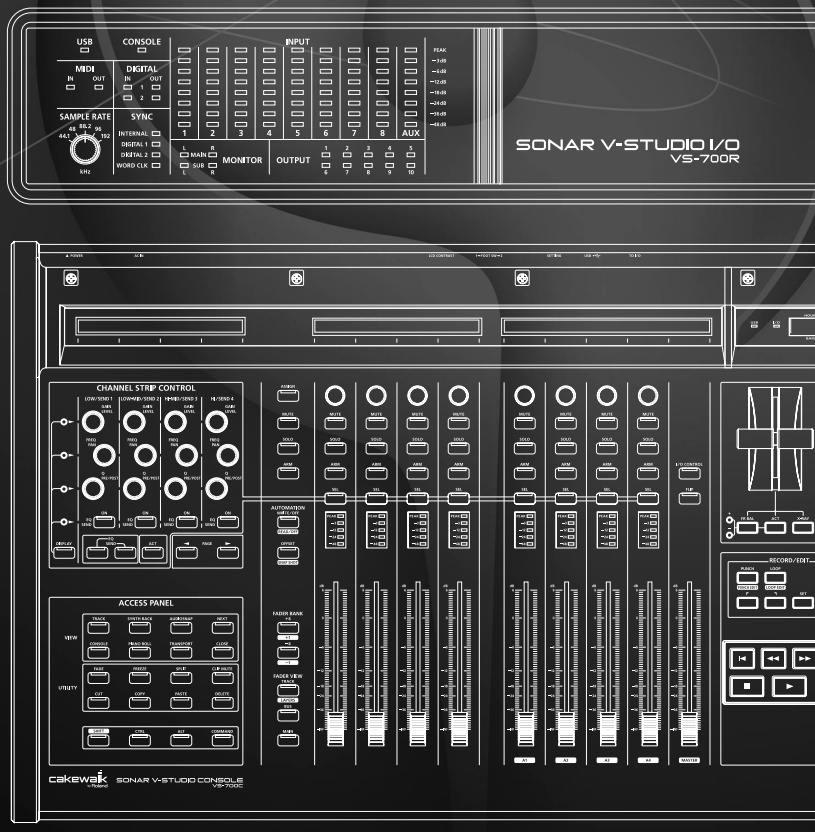
Risoluzione di Eventuali Problemi 167
- Problemi con l'unità VS-700R 167
- Problemi con l'unità VS-700C 167

Caratteristiche tecniche 168

Indice 171

Indice (Fantom VS) 175

Il VS-700 in Generale

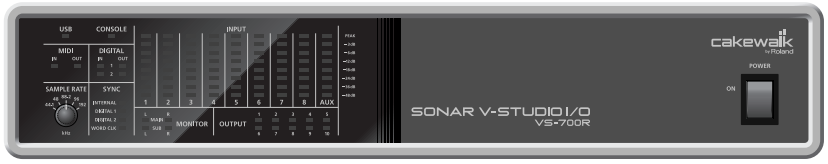


Caratteristiche principali

Caratteristiche principali della consolle VS-700C

- Controllo dei parametri del mix e plug-in con feedback visivo in tempo reale
- Cursori motorizzati sensibili al tocco
- Controllo di SONAR, effetti plug-in e soft synth
- Molti tasti per attivare i comandi di SONAR più sedici tasti assegnabili
- Più tasti modificatori per estendere le funzionalità degli altri controlli
- Controlli dei trasporti in stile "registratore a nastro multitraccia"
- Jog/shuttle wheel con tasti - cursore per lo scrubbing, editing, zooming e scrolling
- Joystick panner surround
- Misuratori di livello con nomi delle tracce e parametri

Caratteristiche principali del VS-700R I/O

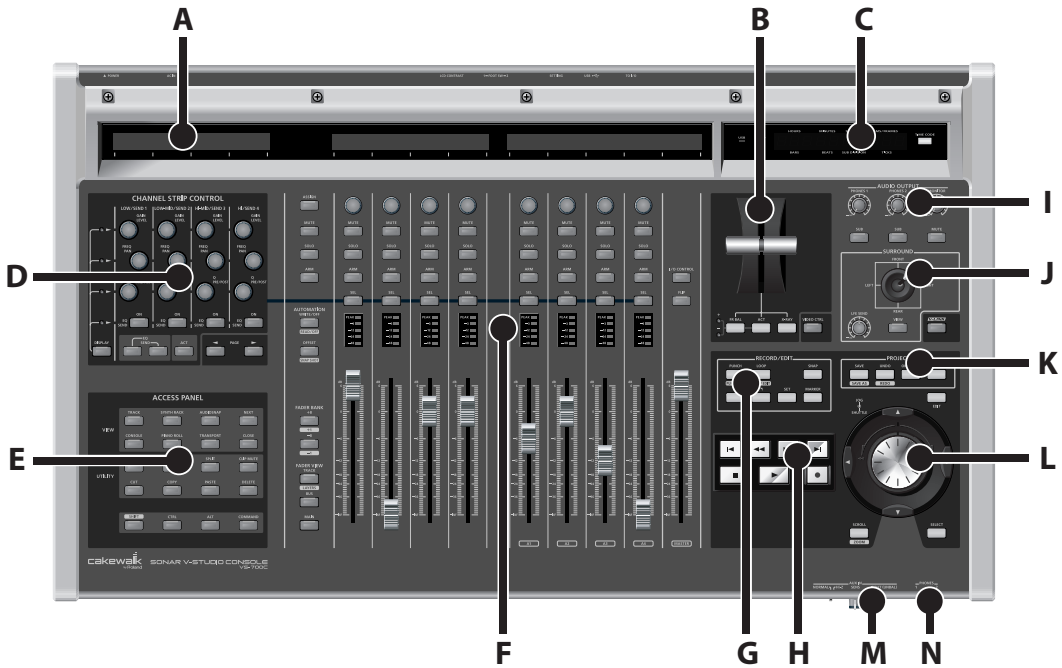


- Interfaccia audio USB 2.0 19-in/24-out
- Alta qualità audio: 24-bit 192 kHz
- Otto canali con preamplificatori/compressori incorporati
- Sintetizzatore Fantom VS interno
- Slot singolo per le schede di espansione ARX

Descrizione dei pannelli

Consolle VS-700C

Pannello superiore



A. Display LCD

Il VS-700C offre tre display LCD su due righe. Il display LCD sinistro mostra informazioni sulla sezione CHANNEL STRIP CONTROL e gli altri due display LCD mostrano informazioni sulle channel strip.

→ **"Display LCD"** (p. 37), (p. 51)

B. T-Bar

La T-Bar vi permette di controllare il parametro Front-Rear Balance del surround panner, un parametro ACT o l'X-Ray opacity.

→ **"Sezione T-Bar"** (p. 69)

C. Display del tempo

La consolle VS-700C mostra il tempo Now corrente del project nell'angolo superiore destro. Potete alternare la visualizzazione tra tempo SMPTE e Bars|Beats (movimenti|battute) premendo il tasto [TIME CODE]. La visualizzazione di default è Bars|Beats.

→ **"Display del tempo"** (p. 48)

D. Sezione CHANNEL STRIP CONTROL

La sezione CHANNEL STRIP CONTROL vi permette di controllare i parametri EQ e SEND della channel strip selezionata, così come parametri ACT della traccia, bus, effetti plug-in o soft synth presenti in SONAR.

Vi sono 12 manopole e 4 tasti per controllare i parametri EQ, SEND e ACT.

→ **"Sezione CHANNEL STRIP CONTROL (EQ, SEND e ACT)"** (p. 49)

E. Sezione ACCESS PANEL

La sezione ACCESS PANEL dispone di sedici tasti assegnabili che potete configurare per controllare varie funzioni di SONAR. Vi sono anche quattro tasti modificatori che vengono usati per aumentare le funzionalità dei controlli hardware del VS-700. I tasti modificatori non sono assegnabili.

→ **"Sezione ACCESS PANEL (tasti assegnabili)"** (p. 64)

F. Channel Strip

La sezione Channel Strip offre otto strip con cursori motorizzati con controlli identici. Utilizzate le channel strip per controllare sino ad otto tracce o bus alla volta e potete facilmente selezionare altri banchi di tracce o bus.

→ **"Sezione CHANNEL STRIP"** (p. 31)

G. Sezione RECORD/EDIT

La sezione RECORD/EDIT vi permette di controllare la registrazione punch e in loop, selezionare clip o regioni da modificare, e inserire o spostare i marker (marcatori).

→ **"Sezione RECORD/EDIT"** (p. 71)

H. Sezione dei trasporti

La sezione dei trasporti offre controlli standard dei comandi RTZ (return to zero), Rewind, Fast Forward, Go to end, Stop, Play e Record.

→ **"Sezione dei trasporti"** (p. 54)

I. Sezione AUDIO OUTPUT

La sezione AUDIO OUTPUT vi permette di controllare il volume dell'uscita MONITOR e di ogni uscita delle cuffie. Potete anche silenziare l'uscita MONITOR e assegnare ogni cuffia al monitoraggio dell'uscita MAIN/SUB.

→ **"Sezione AUDIO OUTPUT"** (p. 70)

J. Sezione SURROUND

La sezione SURROUND vi permette di controllare i parametri del bus surround sulla channel strip selezionata.

→ **"Sezione SURROUND"** (p. 68)

K. Sezione PROJECT

La sezione PROJECT offre un pratico accesso ai comandi usati frequentemente che richiedono normalmente una tastiera o mouse, come Save, Undo/Redo, OK/ENTER e Cancel.

→ **"Sezione PROJECT"** (p. 56)

L. Jog/Shuttle Wheel

La jog/shuttle della consolle VS-700C è una rotella "combo" dotata di tasti cursore, che vi permette di effettuare le modifiche, lo zoom, lo scorrimento e la selezione delle operazioni.

→ **"Sezione JOG/SHUTTLE/CURSOR"** (p. 57)

M. Presa AUX IN (pannello frontale)

Questa è una presa di ingresso microfonica/per chitarra posta sul pannello frontale della consolle. Supporta l'ingresso microfonico quando il selettore si trova nella posizione "NORMAL," o l'ingresso per chitarra quando il selettore si trova nella posizione [Hi-Z]. Usate la manopola SENS per regolare il livello di ingresso. Il segnale in ingresso viene inviato direttamente alla porta "VS-700 AUX" del driver audio.

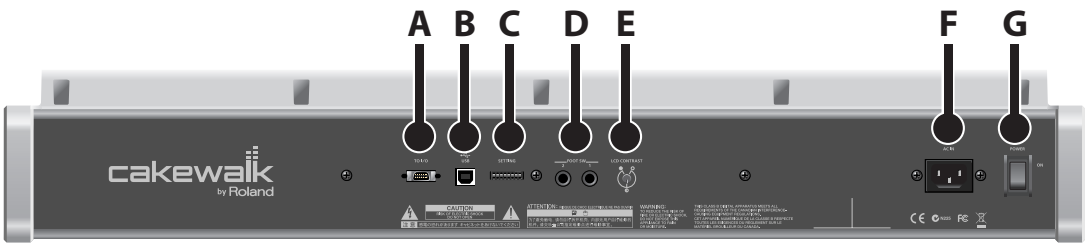
→ **"Collegamento alle prese analogiche"** (p. 78)

N. Prese PHONES (pannello frontale)

Queste sono due prese per le cuffie collocate sul pannello frontale della consolle. Monitorizzano la porta MAIN o SUB, e ognuna è dotata di un selettore sulla consolle per selezionare il segnale che viene monitorizzato. Il volume può essere regolato indipendentemente per ogni presa.

→ **"Sezione AUDIO OUTPUT"** (p. 70)

Pannello posteriore



A. Connettore TO I/O

Usate il cavo dedicato per collegare la consolle VS-700C all'unità I/O VS-700R. Non usate alcun diverso dal cavo dedicato.

→ **"Collegare il vostro computer e il sistema di riproduzione sonora"** (p. 27)

B. Connettore USB

Collegando il connettore USB della consolle direttamente al vostro computer (senza usare l'unità I/O VS-700R), potete usare la consolle come una superficie di controllo.

→ **"Usare solamente la Consolle VS-700C (Modo Standalone)"** (p. 160)

C. SETTING DIP Switch

Cambiate le impostazioni di questi switch se avete collegato la consolle direttamente al vostro computer (senza usare l'unità I/O VS-700R).

→ **"Usare solamente la Consolle VS-700C (Modo Standalone)"** (p. 160)

D. Prese FOOT SW

Qui potete collegare due interruttori a pedale.

→ **"Avviare/arrestare la riproduzione con un interruttore a pedale"** (p. 55)

E. Manopola LCD CONTRAST

Questa regola la luminosità del display LCD.

F. Presa AC

Collegate il cavo di alimentazione incluso a questa presa.

→ **"Collegare il cavo di alimentazione"** (p. 26)

G. Interruttore POWER ON

Premetelo per accendere e spegnere l'unità.

→ **"Accensione"** (p. 28)

VS-700R I/O

Pannello frontale

A. Indicatore USB

Questo si illumina quando la consolle è collegata via USB al computer.

→ **"Se l'indicatore USB dell'unità I/O VS-700R non è acceso"** (p. 28)

B. Indicatore CONSOLE

Questo si illumina quando la consolle VS-700C è collegata tramite il cavo dedicato ed è stata rilevata. Se il cavo è collegato, ma la consolle non è stata rilevata, questo indicatore lampeggia.

→ **"Se l'indicatore I/O della consolle VS-700C o l'indicatore CONSOLE dell'unità I/O VS-700R lampeggiano"** (p. 28)

C. Indicatore MIDI IN

Questo si illumina quando vengono ricevuti messaggi MIDI dal connettore MIDI IN.

Indicatore MIDI OUT

Questo si illumina quando vengono trasmessi messaggi MIDI dal connettore MIDI OUT.

D. Indicatori DIGITAL IN

Questi si illuminano quando vengono immessi segnali audio in DIGITAL IN 1 o 2.

Indicatori DIGITAL OUT

Questi si illuminano quando vengono emessi segnali audio da DIGITAL OUT 1 o 2.

E. Manopola SAMPLE RATE

Questa specifica la frequenza di campionamento. Affinché questa impostazione sia attiva nel sistema, dovete spegnere e riaccendere il VS-700R. Se dovete sincronizzarvi con un altro dispositivo digitale, dovete prima impostare questa manopola sulla stessa frequenza di campionamento del dispositivo master.

→ **"Selezionare la frequenza di campionamento"** (p. 80)

F. Indicatore SYNC

Questo indica lo stato del clock audio.

→ **"Audio Clock Source"** (p. 82)

G. Indicatori INPUT

Questi indicano i livelli di ingresso dai connettori INPUT e AUX.

Se PEAK si è acceso, si è verificata una distorsione nel suono.

MEMO Se la ventola di raffreddamento (p. 24) si è fermata a causa di un malfunzionamento, tutti gli indicatori lampeggiano. Per i dettagli, fate riferimento a **"Risoluzione di Eventuali Problemi"** (p. 167).

H. Indicatori MONITOR MAIN

Questi si illuminano quando dei segnali audio vengono emessi da MONITOR MAIN.

Indicatori MONITOR SUB

Questi si illuminano quando dei segnali audio vengono emessi da MONITOR SUB.

I. Indicatori OUTPUT 1–10

Questi si illuminano quando dei segnali audio vengono emessi da OUTPUT 1–10.

J. Interruttore POWER ON

Premetelo per accendere e spegnere l'unità.

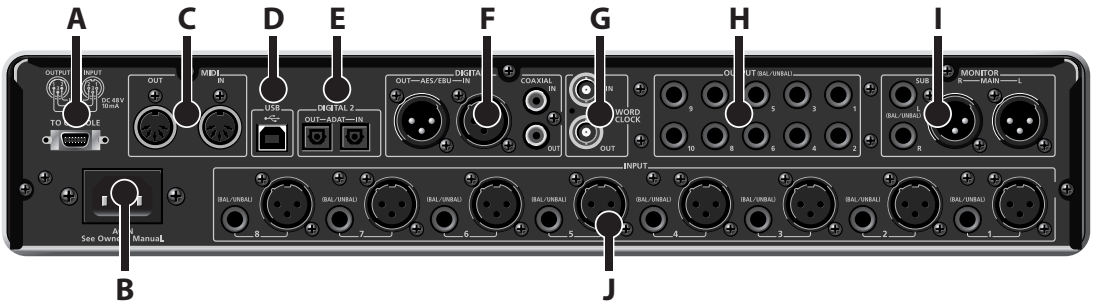
→ **"Accensione"** (p. 28)

K. Staffe per il montaggio a rack

Se volete installare il sistema in un rack da 19", montate le staffe per il montaggio incluse.

→ **"Montare le Staffe per il Montaggio a Rack"** (p. 159)

Pannello posteriore



A. Connettore TO CONSOLE

Usate il cavo dedicato per collegare questa unità alla consolle VS-700C. Non usate alcun un cavo al di fuori del cavo dedicato.

➔ "Collegare il vostro computer e il sistema di riproduzione sonora" (p. 27)

B. Presa AC

Collegate il cavo di alimentazione incluso a questa presa.

➔ "Collegare il cavo di alimentazione" (p. 26)

* Per i dettagli sull'alimentazione e sul consumo, fate riferimento a **"Caratteristiche tecniche"** (p. 168).

C. Connettore MIDI IN

Questo è un connettore d'ingresso MIDI. Potete collegare qui la vostra tastiera MIDI o controller MIDI. Può anche essere utilizzato come ingresso MTC. Nel driver, questo appare come "IO MIDI (VS-700)."

Connettore MIDI OUT

Questo è un connettore di uscita MIDI. Potete collegare qui un modulo sonoro MIDI esterno. Nel driver, questo appare come "IO MIDI (VS-700)."

D. Connettore USB

Collegatelo ad un computer che supporti l'USB 2.0.

➔ "Collegare il vostro computer e il sistema di riproduzione sonora" (p. 27)

NOTA

Inizialmente, prima di effettuare qualsiasi collegamento a questo connettore, dovete installare il driver come descritto nella guida "Per iniziare" (documento separato). Dopo che il driver è stato installato e i collegamenti sono stati completati correttamente, l'indicatore USB si illumina. Se l'indicatore USB non è acceso, il driver non è stato installato correttamente. Fate riferimento al capitolo sulla risoluzione di eventuali problemi della guida "Per iniziare," e installate nuovamente il driver.

E. Connettore DIGITAL 2 OUT

Questo è un connettore di uscita ADAT. Potete collegarlo ad un dispositivo ADAT ed emettere sino ad otto canali audio.

Connettore DIGITAL 2 IN

Questo è un connettore d'ingresso ADAT. Permette l'ingresso di un massimo di otto canali. I segnali in ingresso vengono inviati direttamente alle porte "VS-700 IN DIGITAL2 1-2" – "VS-700 IN DIGITAL2 7-8" del driver audio.

→ **"Collegamento ai connettori digitali"** (p. 79)

F. Connettore DIGITAL 1 AES/EBU OUT

Questa è un'uscita digitale su due canali (stereo) in formato AES/EBU. Lo stesso segnale viene anche emesso dal connettore COAXIAL OUT. Questo emette il segnale della porta "VS-700 OUT DIGITAL1" del driver audio.

Connettore DIGITAL 1 AES/EBU IN

Questo è un ingresso digitale su due canali (stereo) in formato AES/EBU. Può essere selezionato in alternativa al connettore COAXIAL IN (S/PDIF). Il segnale in ingresso viene inviato direttamente alla porta "VS-700 IN DIGITAL1" del driver audio.

→ **"Collegamento ai connettori digitali"** (p. 79)

Connettore DIGITAL 1 COAXIAL OUT

Questa è un'uscita digitale su due canali (stereo) in formato S/PDIF. Lo stesso segnale viene anche emesso dal connettore AES/EBU. Questo emette il segnale della porta "VS-700 OUT DIGITAL1" del driver audio.

Connettore DIGITAL 1 COAXIAL IN

Questo è un ingresso digitale su due canali (stereo) in formato S/PDIF. Può essere selezionato in alternativa al connettore AES/EBU. Il segnale in ingresso viene inviato direttamente alla porta "VS-700 IN DIGITAL1" del driver audio.

→ **"Collegamento ai connettori digitali"** (p. 79)

G. Connettore WORDCLOCK IN

Questo è un connettore d'ingresso WORDCLOCK.

MEMO Per i dettagli sul controllo e selezione della sorgente di clock, fate riferimento a **"Audio Clock Source"** (p. 82).

Connettore WORDCLOCK OUT

Questo è un connettore di uscita WORDCLOCK. Emette sempre un clock.

H. Prese OUTPUT 1–10

Questi sono i connettori di uscita di dieci canali audio. Permettono un'ampia gamma di collegamenti, come un'uscita multipla per un sistema surround, o come mandate per processori di effetti esterni. Sono uscite bilanciate. Emettono i segnali audio delle porte "1-2 (VS-700)" – "VS-700 OUT 9-10" del driver audio.

I. Prese MONITOR MAIN

Queste sono le prese di uscita di monitoraggio principali. Sono uscite bilanciate. Emettono i segnali della porta "VS-700 MAIN" del driver audio.

Prese MONITOR SUB

Queste sono prese di uscita sub-monitor. Offrono un'uscita bilanciata o sbilanciata. Emettono i segnali della porta "VS-700 SUB" del driver audio.

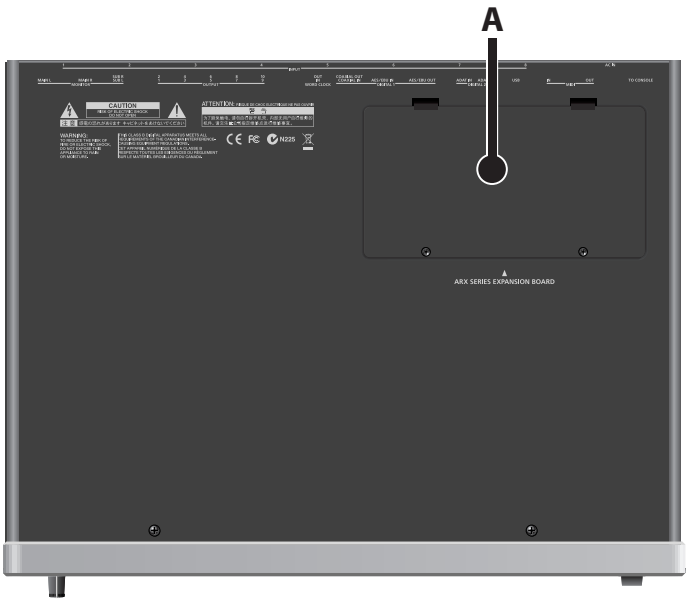
J. Prese INPUT 1–8

Questi sono otto canali di ingresso analogici. Sono fornite prese di ingresso sia di tipo XLR (bilanciate) che di tipo phone (bilanciate o sbilanciate). Un preamplificatore microfonico e un compressore sono presenti su ogni canale. L'alimentazione phantom è presente sulle prese XLR (commutabile per ogni canale). I segnali in ingresso vengono inviati direttamente alle porte "VS-700 IN 1-2" – "VS-700 IN 7-8" del driver audio.

* Le prese XLR e le prese phone non possono essere usate simultaneamente.

➔ **"Collegamento alle prese analogiche"** (p. 78)

Pannello superiore

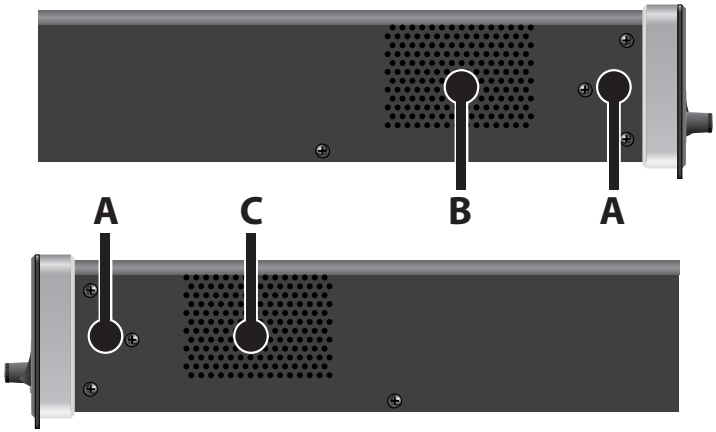


A. Slot per la scheda di espansione ARX

Qui potete installare una scheda di espansione ARX.

➔ **"Installare la Scheda di espansione ARX"** (p. 155)

Pannelli laterali



A. Staffe per il montaggio a rack

Se volete installare il sistema in un rack da 19", montate le staffe per il montaggio incluse.

→ **"Montare le Staffe per il Montaggio a Rack"** (p. 159)

B. Apertura di aspirazione della ventola di raffreddamento

C. Apertura di uscita della ventola di raffreddamento

Il VS-700R contiene una ventola di raffreddamento che impedisce il surriscaldamento interno. L'aria esterna viene aspirata dall'apertura di aspirazione, poi viene espulsa dall'apertura di uscita, portando con sé il calore che si è accumulato nell'unità.

NOTA

Non bloccate le aperture della ventola di raffreddamento. Questo causa un innalzamento della temperatura interna, con la possibilità di provocare malfunzionamenti causati dal calore.

NOTA

Se installate il sistema in un rack da 19", dovete lasciare almeno 1 cm di spazio all'esterno dell'apertura di aspirazione e di uscita della ventola di raffreddamento.

Collegamenti

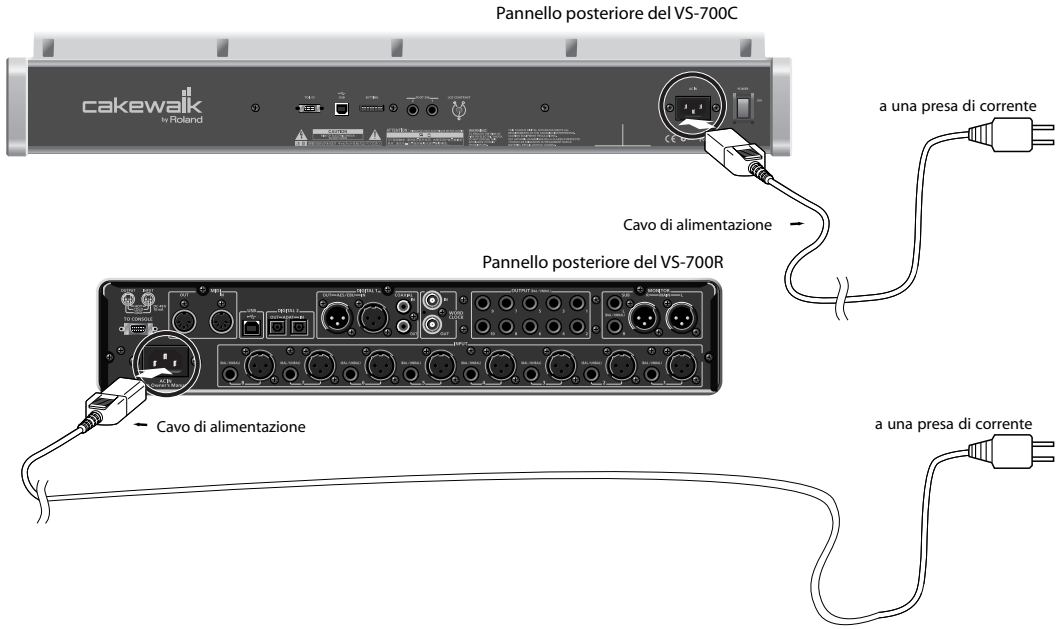
Collegamenti

NOTA

Prima di collegare il VS-700C e il VS-700R al vostro computer, dovete installare il driver VS-700 sul vostro computer come descritto in "Per iniziare" (documento separato). **Il VS-700C e il VS-700R non possono funzionare correttamente se il driver non è installato nel vostro computer.**

Collegare il cavo di alimentazione

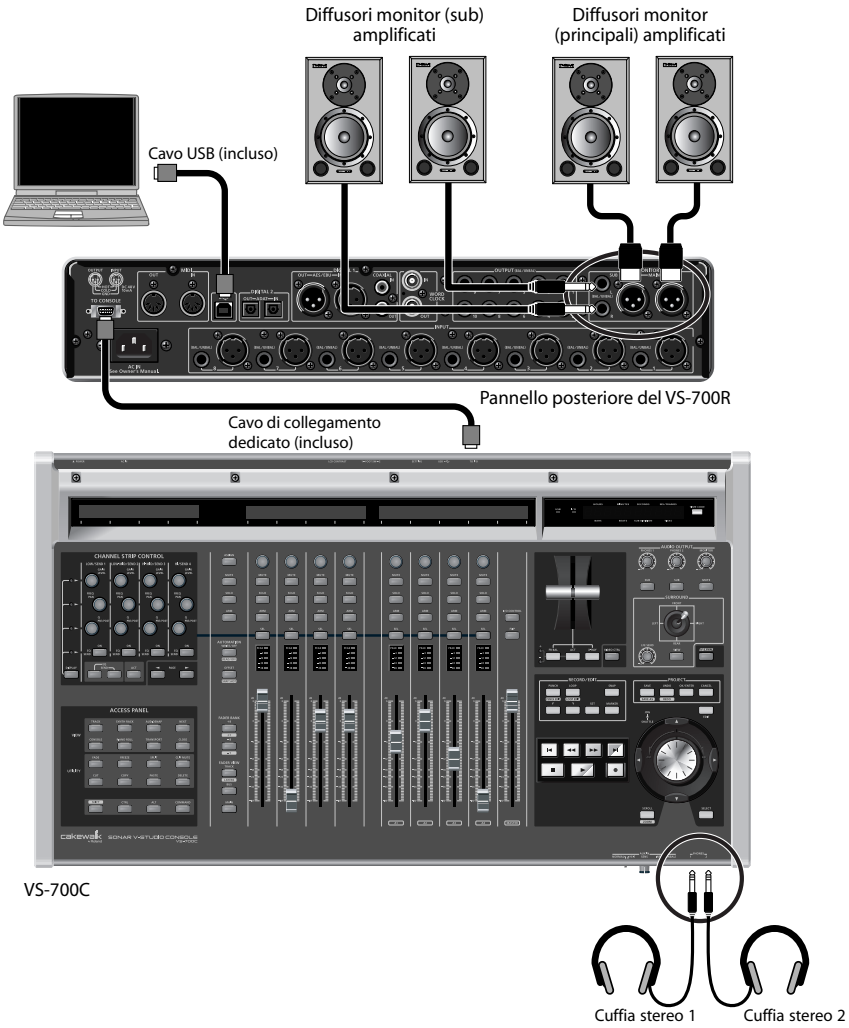
- Collegate il cavo di alimentazione.


Pannello posteriore del VS-700C
a una presa di corrente
Cavo di alimentazione
Pannello posteriore del VS-700R
Cavo di alimentazione
a una presa di corrente

Collegare il vostro computer e il sistema di riproduzione sonora

- Usate il cavo dedicato incluso per collegare il VS-700R e il VS-700C.
- Usate un cavo USB per collegare il VS-700R al vostro computer.
- Collegate le vostre cuffie, diffusori, o altri dispositivi al VS-700.

* Questo prodotto non include sistemi di riproduzione sonora come cuffie o diffusori.



MEMO Il VS-700 potrebbe non essere riconosciuto correttamente se usate un hub USB. In questo caso, collegatelo direttamente ad una porta USB del vostro computer.

NOTA Per evitare malfunzionamenti e/o danni ai diffusori o ad altri dispositivi, abbassate sempre il volume, e spegnete tutti i dispositivi prima di eseguire qualsiasi collegamento.

Accensione

NOTA Completati i collegamenti (p. 26), accendete i vari dispositivi nell'ordine specificato. Accendendo i dispositivi nell'ordine sbagliato, rischiate di causare malfunzionamenti e/o danni ai diffusori o ad altri dispositivi.

NOTA Se dovete spegnere completamente l'unità, prima spegnete l'interruttore POWER, poi scollegate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente. Fate riferimento ad **"Alimentazione"** (p. 6).

1. **Abbassate al minimo le manopole [AUDIO OUTPUT] del VS-700C (tre posizioni).**

Pannello superiore del VS-700C

2. **Avviate il vostro computer.**

3. **Accendete l'interruttore di alimentazione del VS-700C.**

Pannello posteriore del VS-700C

4. **Accendete l'interruttore di alimentazione del VS-700R.**

Pannello frontale del VS-700R

5. **Accendete l'interruttore di alimentazione dei vostri diffusori monitor.**

MEMO Per la presenza di un circuito di protezione, il VS-700R impiega qualche istante dopo l'accensione per funzionare normalmente. Se i collegamenti sono corretti, l'indicatore USB del VS-700R si illumina.

Se l'indicatore USB dell'unità I/O VS-700R non è acceso

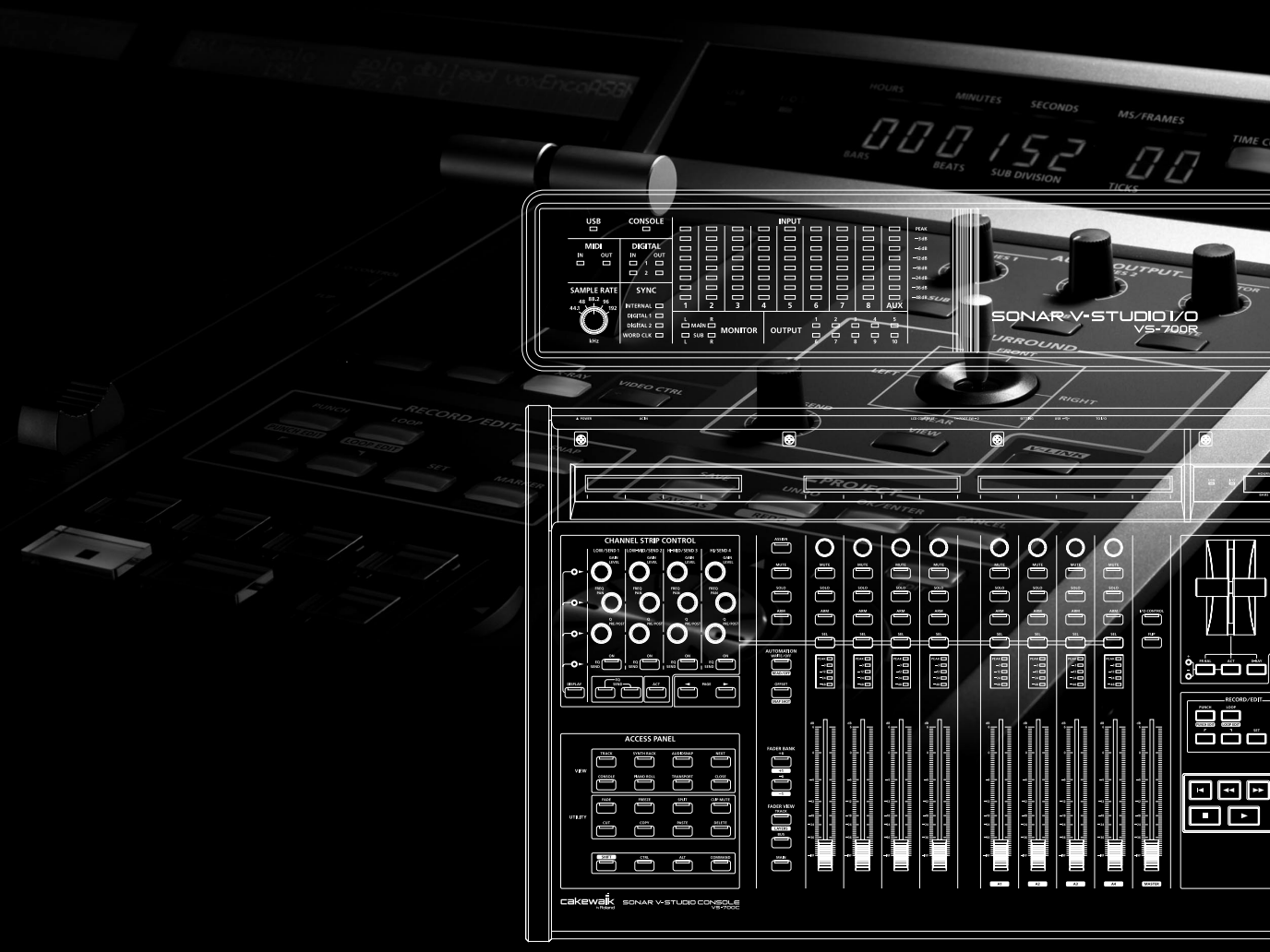
Se l'indicatore USB del VS-700R non si accende, il driver non è stato installato correttamente. Fate riferimento al capitolo "Risoluzione di eventuali problemi" nella guida "Per iniziare."

Se l'indicatore I/O della consolle VS-700C o l'indicatore CONSOLE dell'unità I/O VS-700R lampeggiano

Controllate i seguenti punti.

- Il VS-700C e il VS-700R sono accesi?
- Il VS-700C e il VS-700R sono collegati correttamente tramite il cavo dedicato?
- L'unità I/O VS-700 R è collegata al vostro computer tramite un cavo USB, e l'indicatore USB dell'unità I/O VS-700R è acceso?

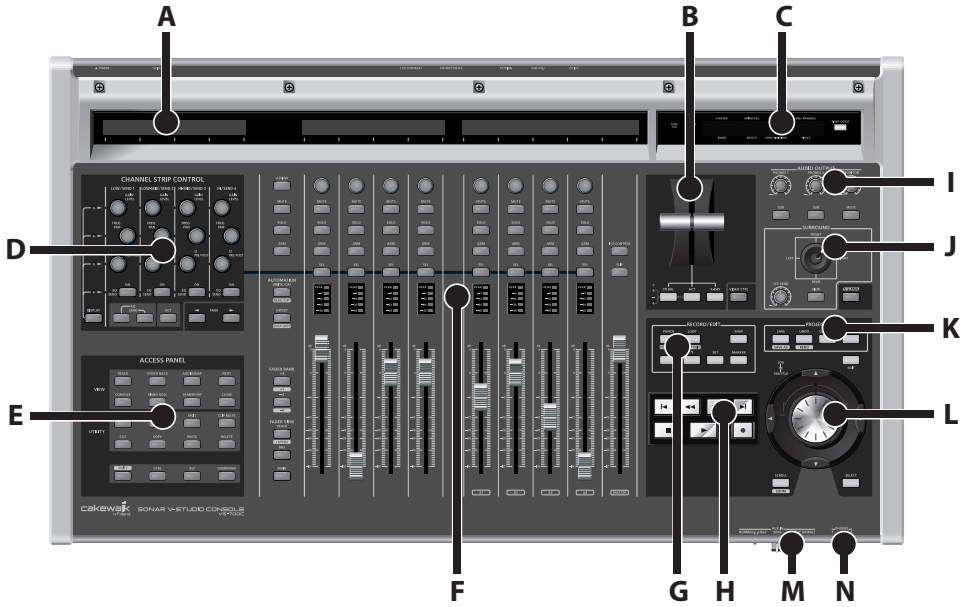
La Consolle VS-700C



La Consolle VS-700C in Generale

La consolle VS-700C consiste di diverse sezioni che vengono utilizzate per controllare SONAR, che includono:

- Nove cursori memorizzati sensibili al tocco
- Tasti definibili dall'utente da mappare tramite ACT
- Sezione dedicata per controllare parametri dei plug-in e delle tracce/bus
- Jog/Shuttle wheel
- Controlli dei trasporti
- Joystick panner surround



A. Display LCD (p. 37, p. 51)

B. T-bar (p. 69)

C. Display del tempo (p. 48)

D. Sezione CHANNEL STRIP CONTROL (p. 49)

E. Sezione ACCESS PANEL (p. 64)

F. Channel strip (p. 31)

G. Sezione RECORD/EDIT (p. 71)

H. Sezione dei trasporti (p. 54)

I. Sezione AUDIO OUTPUT (p. 70)

J. Sezione SURROUND (p. 68)

K. Sezione PROJECT (p. 56)

L. Jog/Shuttle wheel (p. 57)

M. Presa AUX IN (pannello frontale) (p. 78)

N. Presa PHONES (pannello frontale) (p. 70)

Sezione CHANNEL STRIP

La sezione Channel Strip offre otto strip con cursori motorizzati sensibili al tocco dotate di controlli identici. Utilizzate le channel strip per controllare sino ad otto tracce o bus alla volta e potete selezionare facilmente banchi di tracce o bus differenti (fate riferimento a **"Tasti FADER BANK"** (p. 42)). Cioè, benché vi siano fisicamente solo otto channel strip, potete impostarle per controllare un numero di tracce e bus illimitati nel vostro progetto. Le channel strip mostrano sempre lo stato del gruppo corrente di otto canali.

La sezione Channel Strip offre anche un singolo cursore Master motorizzato, che viene utilizzato per controllare il livello del bus master.

Usate i tasti [FADER BANK] e [FADER VIEW] per assegnare tracce e bus alle channel strip (fate riferimento a **"Tasti FADER BANK"** (p. 42) e **"Tasti FADER VIEW (TRACK, BUS, MAIN, I/O CONTROL)"** (p. 43)). I nomi delle channel strip assegnate vengono visualizzati nei display LCD.

A. Display LCD (p. 37)

B. Manopola (p. 34)

C. Tasto [MUTE] (p. 34)

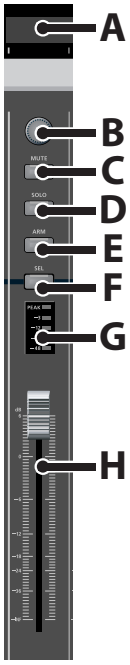
D. Tasto [SOLO] (p. 35)

E. Tasto [ARM] (arma per la registrazione) (p. 35)

F. Tasto [SEL] (Select) (p. 36)

G. Misuratore di livello a LED (p. 37)

H. Cursore del canale (p. 32)



Cursore del canale

Usate i cursori motorizzati sensibili al tocco per controllare i livelli delle tracce audio, delle tracce MIDI e dei bus.

Quando le tracce/bus sono armati per la registrazione automatizzata, i cursori vi permettono di registrare i dati dell'automazione toccando/rilasciando i cursori.

cf. Per maggiori informazioni sulla registrazione automatizzata, fate riferimento a **"Tasti Rude MUTE/Rude SOLO/ Rude ARM"** (p. 40).

Durante la riproduzione, i cursori motorizzati si muovono in risposta ai dati dell'automazione esistenti.

MEMO I cursori motorizzati sono molto silenziosi, ma possono esservi situazioni in cui desiderate avere un silenzio totale mixando un pezzo con un livello molto basso o registrando con un microfono vicino alla consolle VS-700C. Per disabilitare i motori dei cursori, premete i tasti [COMMAND]+[I/O] per aprire la pagina proprietaria del **VS-700**, poi cliccate **Disable Fader Movements**.

Per riportare un cursore al suo valore precedente

Tenete premuto il tasto modificatore [COMMAND] e toccate/muovete un cursore.

La riga superiore del display LCD mostra "Revert". Dopo 1/2 secondo, il parametro ritorna al suo valore precedente e il display LCD torna al suo modo di visualizzazione precedente.

Modo FLIP

Quando è abilitato il modo FLIP, le funzioni delle manopole e dei cursori vengono scambiate, permettendovi di usare i cursori per un controllo più dettagliato della funzione assegnata correntemente alla manopola (fate riferimento a **"Tasto ASSIGN"** (p. 38)).

Per default, il valore del cursore viene visualizzato sul display LCD solamente quando muovete il cursore. Per alternare la visualizzazione continua dei valori delle manopole o dei cursori sul display LCD, premete i tasti [SHIFT]+[FLIP].

Cursore Master

Il cursore master controlla il primo bus disponibile del vostro progetto, ma può essere assegnato al controllo del livello di qualsiasi bus stereo o surround in SONAR.

Per assegnare un bus al cursore master

Trascinate la WAI strip in SONAR per assegnare un bus al cursore master. Per maggiori informazioni sulla WAI strip, fate riferimento all'aiuto in linea di SONAR.

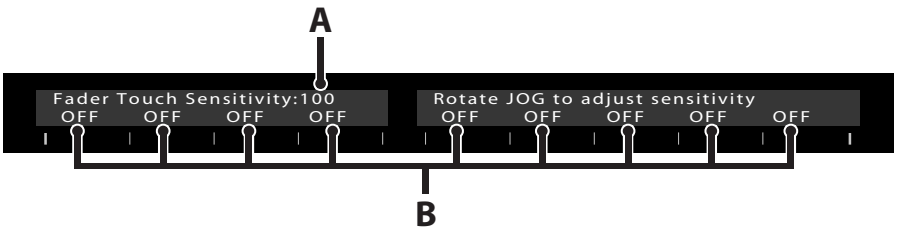
Regolare la sensibilità al tocco dei cursori

A seconda delle condizioni in cui usate il VS-700, la sensibilità al tocco dei cursori potrebbe non funzionare come vi attendete, o il motore potrebbe funzionare scorrettamente quando agite sul fader. Se questo accadesse, regolate la sensibilità al tocco come segue.

1. Chiudete SONAR.

2. Tenendo premuto il tasto [SHIFT] e il tasto [CTRL], premete il tasto [MUTE] della sezione audio output.

L'impostazione corrente della sensibilità viene visualizzata nel display LCD, e vi trovate nel modo di regolazione della sensibilità.



A. Fader Touch Sensitivity (0–127)

Valori più alti aumentano la sensibilità al tocco; valori più bassi riducono la risposta. Al valore 0, la sensibilità al tocco è disabilitata.

B. Monitor della sensibilità al tocco

Questi indicano "ON" se la sensibilità al tocco si attiva quando toccate il cursore, e tornano su "OFF" quando togliete il dito.

3. Ruotate la jog wheel per regolare "Fader Touch Sensitivity" nell'intervallo 0–127.

Regolate questa impostazione così che l'indicazione dei monitor della sensibilità al tocco nel display LCD cambi da "OFF" a "ON" quando toccate ogni cursore. Aumentate il valore se l'indicazione "ON" non appare quando toccate un cursore; riducete il valore se l'indicazione "ON" appare quando semplicemente avvicinate il dito al cursore.

MEMO L'impostazione "Fader Touch Sensitivity" è comune a tutti i cursori.

4. Quando avete terminato le impostazioni, tenete premuto il tasto [SHIFT] e il tasto [CTRL] e premete il tasto [MUTE] della sezione audio output.

Uscite così dal modo di regolazione della sensibilità, e ritornate alla schermata precedente.

Encoder Rotativi (Manopole)

Le manopole funzionano insieme al tasto [ASSIGN] per consentire un controllo tattile di vari parametri della traccia, del bus e principali. Tutte e otto le manopole controllano sempre lo stesso tipo di parametro su diverse tracce/bus.

Le manopole controllano il pan di default, ma possono essere configurate per controllare altri parametri del canale premendo il tasto [ASSIGN]. Per i dettagli sul tasto [ASSIGN], fate riferimento a **"Tasto ASSIGN"** (p. 38).

Potete premere la parte superiore della manopola per riportare il parametro al suo valore di default e/o unitario (C per il pan e 0 dB per i guadagni).

Quando è abilitato il modo FLIP, le funzioni delle manopole e dei cursori vengono scambiate, permettendovi di usare i cursori per un controllo più dettagliato della funzione correttamente assegnata alla manopola.

Per riportare una manopola al suo valore precedente

Tenete premuto il tasto modificatore [COMMAND] e premete/ruotate una manopola.

La riga superiore del display LCD mostra "**Revert**." Dopo 1/2 secondo, il parametro torna al suo valore precedente e il display LCD torna al suo modo di visualizzazione precedente.

Track Mute (Silenziamento delle tracce)

Usate il tasto [MUTE] per silenziare/desilenziare la traccia o bus assegnati. Quando il canale è silenziato, il tasto [MUTE] è acceso.

Quando uno o più canali sono silenziati, il tasto [Rude MUTE] è acceso per ricordarvi questa condizione. Potete premere il tasto [Rude MUTE] per desilenziare velocemente tutti i canali. Per maggiori informazioni su Rude Mute, fate riferimento a **"Tasti Rude MUTE/Rude SOLO/Rude ARM"** (p. 40).

I tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

Modo FADER VIEW	MUTE	SHIFT + MUTE	ALT+MUTE
TRACK	Silenziamento/ desilenziamento	Seleziona il monitoraggio dell'ingresso	Silenziamento automatizzato (quando è abilitato Automation Write)
BUS	Silenziamento/ desilenziamento	(Riservato)	(Riservato)
MAIN	Silenziamento/ desilenziamento	(Riservato)	(Riservato)

Track Solo (SOLO)

Usate il tasto [SOLO] per rendere solista/disabilitare la condizione di solista della traccia o bus assegnati. Quando il canale è solista, il tasto [SOLO] è acceso.

Quando uno o più canali sono solisti, il tasto [Rude SOLO] è acceso per ricordarvi questa condizione. Potete premere il tasto [Rude SOLO] per annullare velocemente la condizione solista su tutti i canali. Per maggiori informazioni su Rude SOLO, fate riferimento a **"Tasti Rude MUTE/Rude SOLO/Rude ARM"** (p. 40).

I tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

FADER VIEW mode	SOLO	SHIFT + SOLO
TRACK	Abilita/disabilita solo	Abilita/disabilita Solo Override
BUS	Abilita/disabilita solo	(Riservato)
MAIN	(Riservato)	(Riservato)

Track Arm (ARM)

Usate il tasto [ARM] per predisporre (armare) la traccia per la registrazione. Quando la traccia è armata per la registrazione, il tasto [ARM] è acceso.

Quando uno o più canali sono armati per la registrazione, il tasto [Rude ARM] è acceso per ricordarvi questa condizione. Potete premere il tasto [Rude ARM] per disarmare velocemente tutte le tracce. Per maggiori informazioni su Rude ARM, fate riferimento a **"Tasti Rude MUTE/Rude SOLO/Rude ARM"** (p. 40).

I tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

Modo FADER VIEW	ARM
TRACK	Arma per la registrazione
BUS	(Riservato)
MAIN	(Riservato)

Strip Select (SEL)

Usate il tasto [SEL] per attivare la sezione CHANNEL STRIP CONTROL del canale selezionato, che vi permette di controllare i parametri EQ e Send di quel canale.

Gli otto tasti [SEL] si escludono a vicenda, perciò potete selezionare solo un canale alla volta. Quando è abilitato, il tasto [SEL] resta acceso.

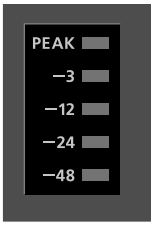
I tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

NOTA Il tasto [SEL] non è bidirezionale. Cambiando la traccia corrente in SONAR non si cambia il canale selezionato sulla consolle VS-700C.

Tasto	Spiegazione
Default (nessun tasto modificatore)	Attiva la sezione CHANNEL STRIP CONTROL per il canale selezionato. Imposta anche la traccia corrente in SONAR se FADER VIEW è assegnato a TRACK.
CTRL+SEL	Abilita il modo Plug-in. Per maggiori informazioni, fate riferimento a **"Controllare i Plug-in dalla consolle VS-700C"** (p. 74).
SHIFT+SEL	Blocca/sblocca la channel strip sulla traccia/bus corrispondente in SONAR. (p. 46)
COMMAND+SEL	Seleziona uno stato di abilitazione globale del bloccaggio. Se avete delle strip bloccate, potete disabilitare e riabilitare il bloccaggio e le stesse strip saranno bloccate.

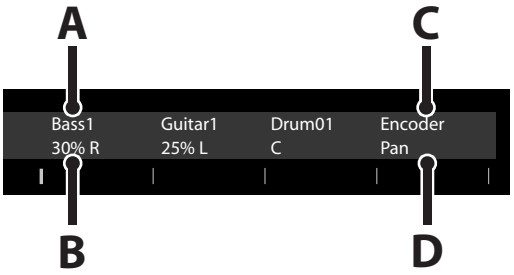
Misuratore di livello a LED

Il misuratore di livello a LED mostra il livello di volume di picco corrente del canale. I livelli indicati sono 0 dB (picco), -3 dB, -12 dB, -24 dB e -48 dB.



Display LCD

Ogni channel strip (incluso il cursore master) ha un display LCD su due righe che visualizza informazioni sulla traccia basate sulla funzione ASSIGN selezionata.



A. Nome della traccia/bus/main

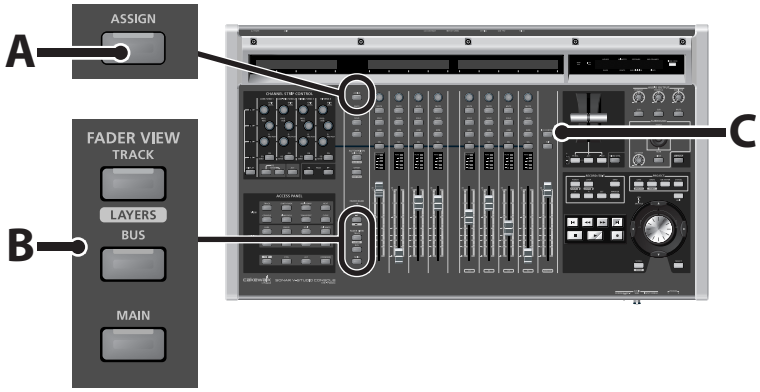
B. Valore del parametro che è assegnato alla manopola

C. Manopola o IO Cntrl (basato su **"I/O Control"** (p. 44))

D. Nome del parametro che è assegnato alla manopola (Pan, SendVol, In o Out)

Tasto ASSIGN

Usate il tasto [ASSIGN] per cambiare il parametro che è assegnato alle manopole delle channel strip. Le funzioni disponibili dipendono da quale tasto [FADER VIEW] (TRACK, BUS, MAIN o I/O CONTROL) è selezionato.



A. Tasto [ASSIGN]

B. Tasti [FADER VIEW]

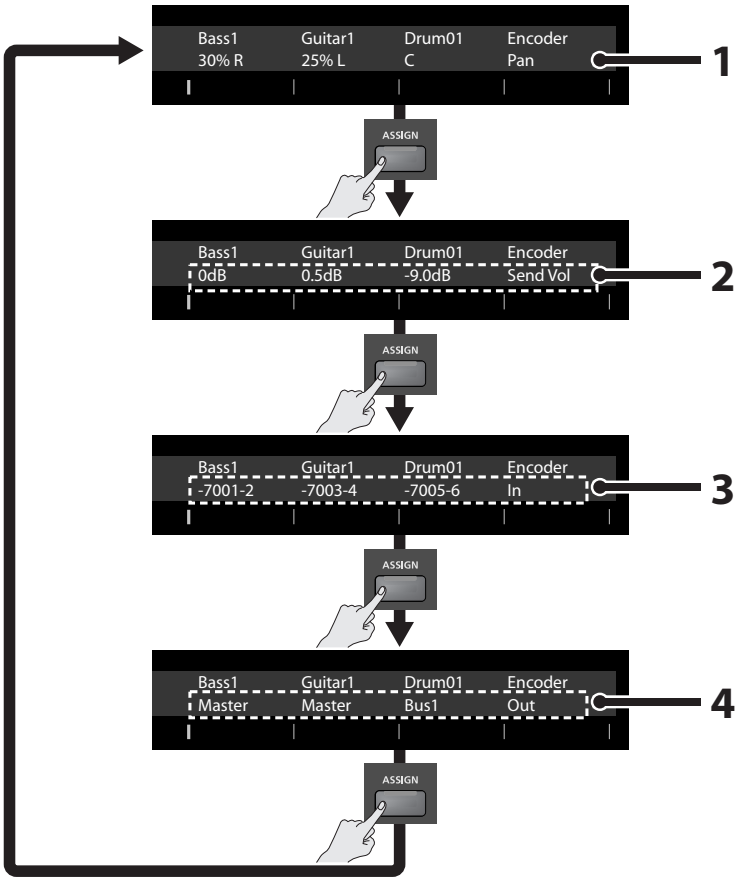
C. Tasto [I/O CONTROL]

La seguente tabella mostra quali tipi di parametri sono disponibili per ogni FADER VIEW.

FADER VIEW	Tipo di Channel strip	Funzione ASSIGN 1 (default)	Funzione ASSIGN 2	Funzione ASSIGN 3	Funzione ASSIGN 4
TRACK	Audio	Pan	Send 1 Volume	Input	Output
	MIDI	Pan	Chorus Send	MIDI Channel	Output
BUS	Stereo	Pan	Send 1 Volume	Send 1 Pan	Output
	Surround	(Riservato)	Send 1 Volume	(Riservato)	Output
MAIN	Audio	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
I/O CONTROL	(audio)	Mic Pre Gain (p. 84)	Threshold (p. 85)	Attack (p. 85)	Release (p. 85)

* In modo I/O CONTROL, potete impostare PAD On/Off (p. 84) premendo la manopola.

L'illustrazione sotto mostra come viene selezionato il parametro se FADER VIEW è impostato su TRACK.



1. **Pan (visualizzazione di default)**

2. **Send Volume/Chorus Send**

3. **Input (ingresso)**

4. **Output (uscita)**

Come il modo FLIP influenza il tasto [ASSIGN]

Quando è abilitato il modo FLIP, il tasto [ASSIGN] è disabilitato, indipendentemente dal tipo di FADER VIEW selezionato. In modo FLIP, i cursori e le manopole scambiano le loro funzioni.

Quando i tasti [SHIFT]+[FLIP] sono premuti, i valori dei cursori appaiono nel display LCD, ma i cursori e le manopole non scambiano le funzioni.

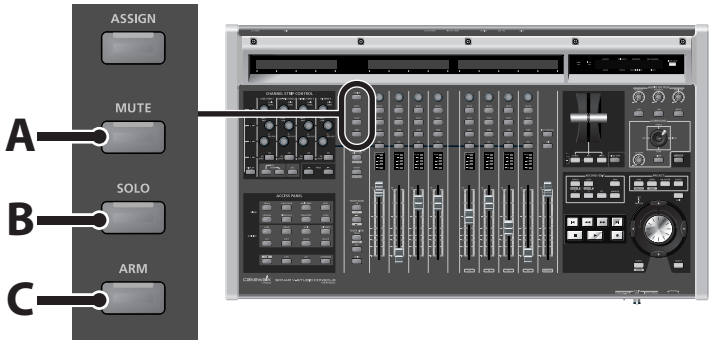
Tasti Rude MUTE/Rude SOLO/Rude ARM

I tasti [Rude MUTE], [Rude SOLO] e [Rude ARM] vi permettono di silenziare o desilenziare, rendere solista o annullare la condizione di solista, armare o disarmare tutti i canali simultaneamente.

Quando uno o più canali sono silenziati, solisti o armati per la registrazione, il tasto [Rude] corrispondente è acceso per ricordarvi questa condizione.

Prova!

Perché le channel strip mostrano solo lo stato del gruppo corrente di otto canali, i tasti [Rude MUTE], [Rude SOLO] e [Rude ARM] servono per ricordarvi che altri canali non visibili potrebbero essere silenziati/solisti/armati.



A. Tasto [Rude MUTE]

B. Tasto [Rude SOLO]

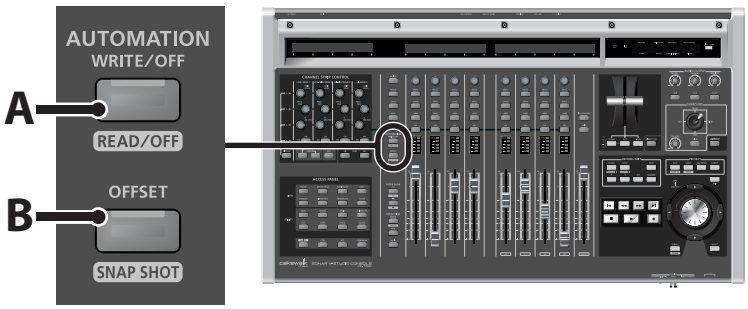
C. Tasto [Rude ARM]

I tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

Tasto	Funzione di default	SHIFT+	CTRL+
Rude MUTE	Silenzia/desilenzia tutte le tracce	(Riservato)	(Riservato)
Rude SOLO	Rende solista/annulla la condizione solista per tutte le tracce	Attiva/disattiva il modo Dim Solo	Attiva/disattiva il modo Exclusive Solo
Rude ARM	Arma/disarma tutte le tracce per la registrazione	(Riservato)	(Riservato)

Tasti AUTOMATION

I tasti [AUTOMATION] vi permettono di abilitare/disabilitare la registrazione e la riproduzione dell'automazione per tutti i canali.



A. Tasto [WRITE/OFF]

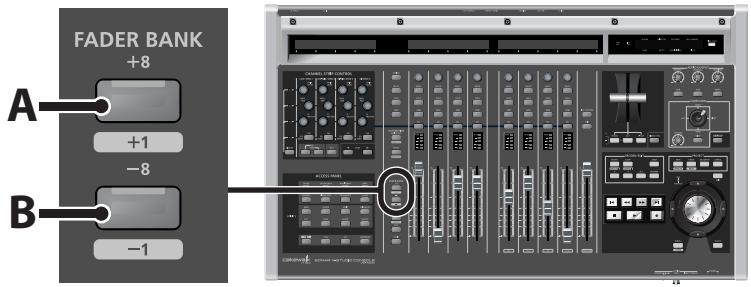
B. Tasto [OFFSET]

I tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

Tasto	Funzione di default	SHIFT+	COMMAND+	SHIFT+ COMMAND+
WRITE/OFF	Abilita/disabilita la scrittura dell'automazione della traccia/bus selezionati	Abilita/disabilita la la lettura dell'automazione della traccia/bus selezionati	Abilita/disabilita la scrittura dell'automazione per tutte le tracce/ bus.	Abilita/disabilita la lettura dell'automazione per tutte le tracce/ bus.
OFFSET	Abilita/disabilita il modo Offset	Effettua un'istantanea dell'automazione	(Riservato)	(Riservato)

Tasti FADER BANK

La consolle VS-700C ha otto channel strip fisiche che possono essere usate per controllare sino ad otto tracce, bus o main alla volta. Potete utilizzare i tasti [FADER BANK] per selezionare diversi banchi di tracce/bus/main, per consentire alle channel strip di controllare gruppi diversi di tracce/bus/main.



A. Tasto [+8]

B. Tasto [-8]

I tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

Tasto	Funzione di default	SHIFT+
+8	Sposta avanti/su i canali correntemente visualizzati in banchi di otto	Sposta avanti/su i canali correntemente visualizzati in banchi di uno
-8	Sposta indietro/giù i canali correntemente visualizzati in banchi di otto	Sposta indietro/giù i canali correntemente visualizzati in banchi di uno

Tasti FADER VIEW (TRACK, BUS, MAIN, I/O CONTROL)

Usate i tasti [FADER VIEW] per specificare quale tipo di canale (tracce, bus o main) è assegnato alle channel strip.

I tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

Tasto	Funzione di default	SHIFT+	COMMAND+
TRACK	Assegna le channel strip alle tracce	Abilita/disabilita il modo Layer	(Riservato)
BUS	Assegna le channel strip ai bus	(Riservato)	(Riservato)
MAIN	Assegna le channel strip ai main	(Riservato)	(Riservato)
I/O CONTROL	Abilita il controllo del VS-700R I/O dalle manopole	(Riservato)	Apre la pagina proprietaria del VS-700 in SONAR
FLIP	Scambia le funzioni della manopola e del cursore corrispondente (il tasto [ASSIGN] è disabilitato in modo FLIP)	Alterna la visualizzazione dei valori della manopola o del cursore nel display LCD	(Riservato)

I/O Control

Quando è abilitato il modo I/O CONTROL, potete usare le manopole delle channel strip per controllare i parametri Mic Pre Gain, Threshold, Attack e Release sul VS-700R I/O.

Altri parametri I/O possono essere controllati dalla pagina proprietaria del VS-700, più il modo di ingresso stereo digitale e il modo di sincronizzazione digitale.

Dalla consolle VS-700C:

1. **Premete il tasto [I/O CONTROL] del VS-700C.**

2. **Premete il tasto [ASSIGN] del VS-700C per assegnare il parametro I/O desiderato alle manopole delle channel strip.**

I parametri disponibili sono i seguenti:

- Mic Pre Gain (p. 84)
- Threshold (p. 85)
- Attack (p. 85)
- Release (p. 85)

Dalla pagina proprietaria del VS-700:

1. **Controllate che il plug-in "VS-700" sia stato abilitato in SONAR (vedi "Lanciare SONAR per la prima volta" nella guida Per Iniziare del VS-700).**

2. **Eseguite una delle azioni elencate sotto per aprire la pagina proprietaria del VS-700:**
   - Nel menu "**Tools"** di SONAR, cliccate "**VS-700**".
   - Nella barra degli strumenti "**Controllers/Surfaces**" (**Views > Toolbars > Controllers/Surfaces**), controllate che "**VS-700**" sia selezionato nel menu a tendina e poi cliccate il tasto [Properties] .
   - Sulla consolle VS-700C, premete [COMMAND] + [I/O CONTROL].

   Appare la pagina proprietaria del VS-700.

3. **Cliccate la linguetta "MIC PRE".**

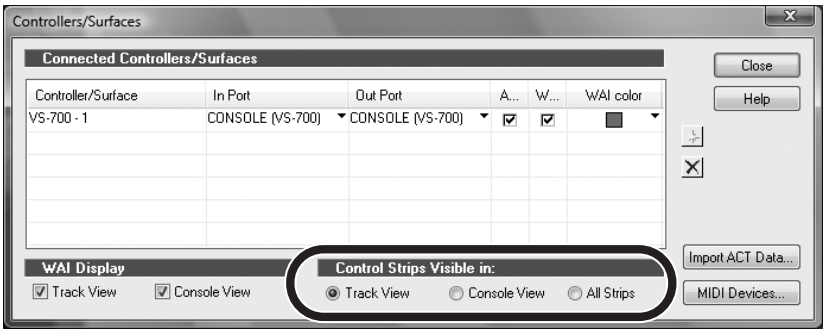
4. **Regolate i parametri desiderati.**

Specificare le tracce e i bus che possono essere controllati dalla consolle VS-700

Le tracce e bus che possono essere controllati dalla consolle VS-700 corrispondono alle tracce e bus che possono essere controllati dalla vista track o console di SONAR. Se desiderate, potete anche controllare tutte le tracce e bus del progetto.

1. Nel menu "Options" (Opzioni) di SONAR, cliccate "Controllers/Surfaces" (Controller/Superfici) per aprire il riquadro di dialogo "Controllers/Surfaces".

2. In "Control Strips Visible in" (Strisce di controllo visibili in) , selezionate una delle seguenti opzioni:



	Spiegazione
Track View	Controlla le tracce/bus che appaiono nella vista Traccia di SONAR.
Console View	Controlla le tracce/bus che appaiono nella vista Console di SONAR.
All Strips	Se volete che la consolle VS-700C mostri sempre tutte le tracce e bus del progetto, indipendentemente dal fatto una qualsiasi traccia o bus sia nascosto nelle viste Traccia o Console di SONAR.

Dopo aver eseguito il cambiamento, la consolle VS-700C viene immediatamente aggiornata.

3. Cliccate "Close."

Bloccare una Channel Strip

Il blocco delle channel strip vi permette di:

- Controllare tracce/bus che non si trovano nello stesso banco di canali (intervallo di otto tracce o bus consecutivi). Per esempio, potete controllare le tracce da 1 a 7 assieme alla traccia 20.
- Controllare sia tracce che bus simultaneamente. Per esempio, le channel strip da 1 a 4 possono controllare le tracce da 1 a 4 e le channel strip da 5 a 8 possono controllare i bus da 1 a 4.

Quando bloccate una channel strip, la channel strip resta assegnata ad una traccia o bus particolari in SONAR anche se cambiate l'ordine delle tracce/bus in SONAR, cambiate banchi con i tasti [FADER BANK] o cambiate modo di visualizzazione con i tasti [FADER VIEW].

Per bloccare/sbloccare una Channel Strip

Premete i tasti [SHIFT]+[SEL] per bloccare la channel strip.

Per sbloccare la channel strip, premete nuovamente i tasti [SHIFT]+[SEL].

Per disabilitare globalmente il blocco di tutte le strip, senza perdere le assegnazioni bloccate, premete i tasti [COMMAND]+[SEL].

Premete [COMMAND]+[SEL] nuovamente per ribloccare le stesse channel strip.

Quando una channel strip è bloccata:

- Appare un asterisco (*) alla fine del nome della traccia o bus sul display LCD.
- Il display WAI (Where Am I) in SONAR mostra un rettangolo attorno alla traccia o bus bloccato (fate riferimento a **"Indicazione WAI delle strip bloccate"** (p. 47)).

NOTA

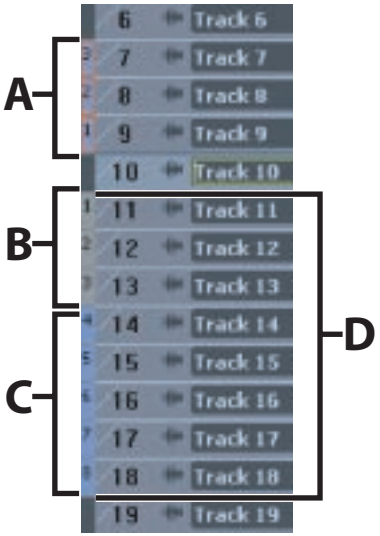
Se una traccia o bus che è bloccato viene cancellato dal progetto di SONAR, la channel strip fisica viene automaticamente sbloccata.

Indicazione WAI delle strip bloccate

Le viste Track e Console di SONAR mostrano un display WAI (acronimo di Where Am I) che cambia colore per indicare quali tracce e bus vengono correntemente controllati da una superficie di controllo.

Con il blocco delle strip, potete creare efficacemente più regioni WAI. Nell'intervallo WAI principale (otto tracce o bus consecutivi), le strip bloccate sono indicate in grigio. Le strip bloccate individualmente sono indicate con un rettangolo arancione attorno ad esse.

Nella figura sottostante, le channel strip 1,2 e 3 sono bloccate rispettivamente sulle tracce 9, 8 e 7. L'intervallo WAI principale mostra le tre strip in grigio.



A. Strip bloccate (rettangolo arancione)

B. Assegnazioni di default delle strip bloccate qua vengono sbloccate (grigio)

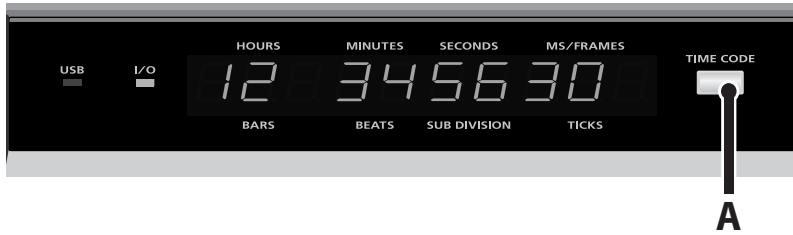
C. Strip sbloccate

D. Intervallo WAI principale

Per maggiori informazioni su WAI, fate riferimento all'aiuto in linea di SONAR.

Display del tempo

La consolle VS-700C visualizza il tempo Now corrente del progetto nell'angolo superiore destro. Potete alternare la visualizzazione tra tempo SMPTE e Bars|Beats (battute|movimenti) premendo il tasto [TIME CODE]. La visualizzazione di default è Bars|Beats.



A. Tasto [TIME CODE]

Sezione CHANNEL STRIP CONTROL (EQ, SEND e ACT)

La sezione CHANNEL STRIP CONTROL vi permette di controllare i parametri EQ e SEND della channel strip selezionata, così come i parametri ACT della traccia, bus, effetto plug-in o soft synth attivo in SONAR.

Vi sono 12 controlli rotativi e 4 tasti per controllare i parametri EQ, SEND e ACT.

Prova!

Come per tutti i controlli rotativi della consolle VS-700C, potete premere la parte superiore del controllo per riportare il parametro al suo valore di default.

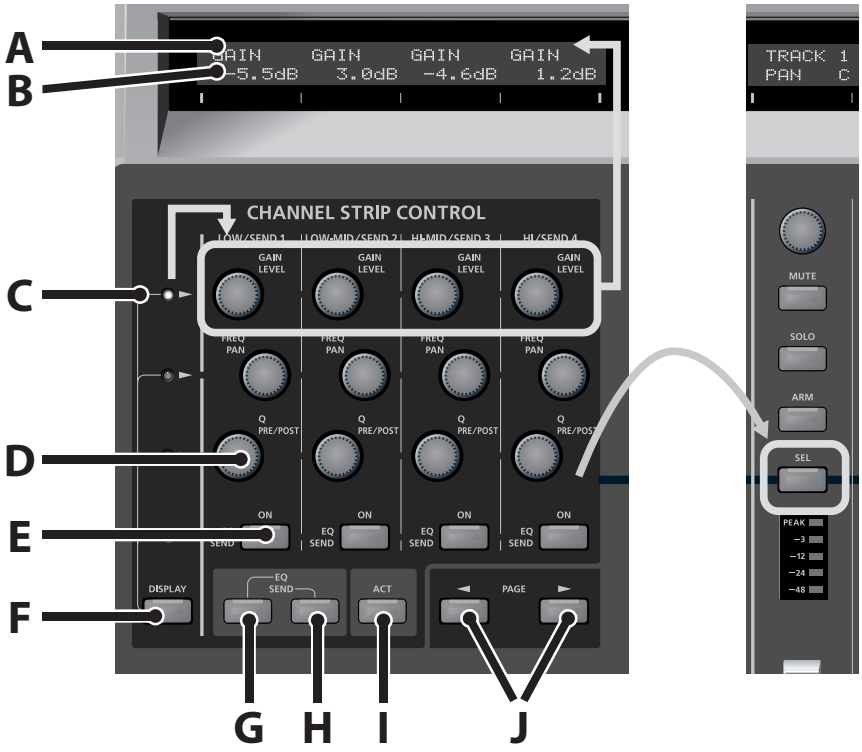
Specificare a quale tipo di parametri sono mappati le manopole e i tasti

Premete il tasto EQ, SEND o ACT. I tasti EQ, SEND e ACT funzionano in modo esclusivo, perciò può essere selezionato solamente un tasto alla volta.

Una channel strip deve essere selezionata prima di poter essere modificata nella sezione CHANNEL STRIP CONTROL.

Selezionare una Channel Strip

Premete il tasto [SEL] della channel strip desiderata. Per maggiori informazioni sulla selezione delle channel strip, fate riferimento a **"Strip Select (SEL)"** (p. 36).



A. Nome del parametro

B. Valore del parametro

C. Fila di controlli rotativi selezionata

D. Controllo rotativo con pulsante

E. Tasto

F. Seleziona di quale fila vengono visualizzati i parametri nel Display LCD

G. Mostra le impostazioni EQ

H. Mostra le impostazioni SEND

I. Mostra le impostazioni ACT

J. Tasti PAGE (cambiano il parametro controllato)

I tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

Tasto	Funzione di default	SHIFT+	CTRL+	COMMAND+	SHIFT+ COMMAND+
DISPLAY	Seleziona quale fila di controlli viene visualizzata nel display LCD	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
EQ	Abilita il modo EQ per la channel strip selezionata	(Riservato)	(Riservato)	Apre la pagina proprietaria EQ della channel strip selezionata	(Riservato)
SEND	Abilita il modo SEND per la channel strip selezionata	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
ACT	Abilita il modo ACT per la visualizzazione concentrata	(Riservato)	Imposta il contesto ACT sul primo synth nel Synth Rack	Apre la pagina proprietaria del contesto ACT corrente	Chiude la pagina proprietaria del contesto ACT corrente
PAGE LEFT	Cambia la pagina dei parametri EQ, SEND o ACT della traccia selezionata	(Riservato)	(Riservato)	Passo indietro attraverso gli altri contesti ACT	(Riservato)
PAGE RIGHT	Cambia la pagina dei parametri EQ, SEND o ACT della traccia selezionata; vi sono sino a 4 pagine di parametri ACT, per un totale di 64 parametri	(Riservato)	(Riservato)	Passo avanti attraverso gli altri contesti ACT	(Riservato)

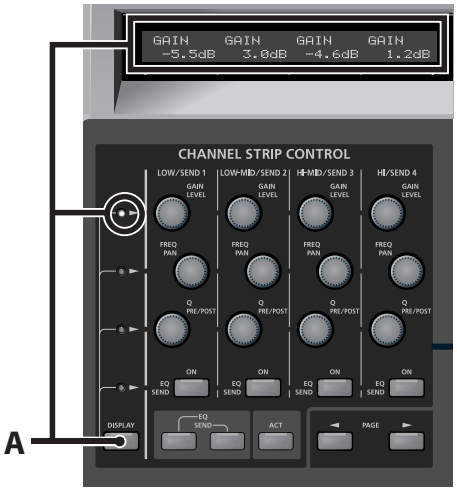
Display LCD

Il display LCD sopra alla sezione CHANNEL STRIP CONTROL mostra informazioni EQ, SEND e ACT della channel strip selezionata, a seconda del modo selezionato.

La sezione CHANNEL STRIP CONTROL contiene quattro file di controlli: tre file di manopole e una fila di tasti. Solamente una fila alla volta può essere visualizzata nel display LCD.

Per specificare quale fila di controlli appare nel display LCD:

Premete il tasto [DISPLAY]. I LED sopra al tasto [DISPLAY] indicano quale fila di controlli appare nel display LCD.



A. Tasto [DISPLAY] (Seleziona quale fila visualizza i parametri nel display LCD)

EQ Mode

Il modo EQ vi permette di controllare l'EQ del canale della channel strip selezionata.

Per abilitare il modo EQ

Premete il tasto [EQ]. Il tasto [EQ] è acceso quando è abilitato.

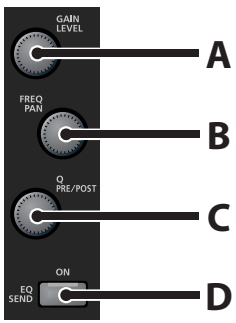
In modo EQ potete controllare l'equalizzatore a quattro bande. Potete controllare i seguenti parametri di ogni banda.

A. Guadagno della banda

B. Frequenza della banda

C. Forma della banda (Q)

D. Abilita/ disabilita la banda



Modo SEND

NOTA In modo SEND, vi sono diversi parametri di controllo per i bus stereo e surround.

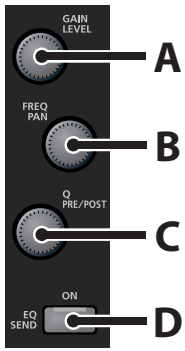
Il modo SEND vi permette di controllare parametri AUX SEND della channel strip selezionata.

Per abilitare il modo SEND

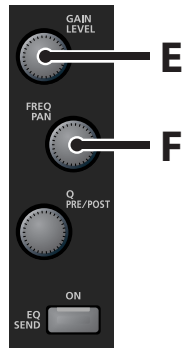
Premete il tasto [SEND]. Il tasto [SEND] è acceso quando è abilitato.

Potete specificare quattro livelli SEND per una traccia audio. Per una traccia MIDI, potete specificare le mandate al riverbero e al chorus.

Tracce audio



Tracce MIDI



A. Livello di mandata

B. Pan/angle della mandata

C. Commutatore Pre/post (premere)

D. Abilita la mandata

E. Livello del riverbero

F. Livello del chorus

Modo ACT

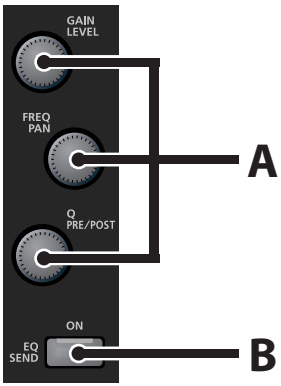
Il modo ACT vi permette di controllare qualsiasi parametro automatizzabile della traccia, bus, effetto plug-in o soft synth che è selezionato.

NOTA Certi plug-in non supportano l'automazione e perciò non possono essere controllati tramite ACT.

A differenza del modo EQ o SEND, il modo ACT vi permette di controllare il plug-in che è selezionato. La channel strip selezionata non viene controllata.

Abilitare il modo ACT

Premete il tasto [ACT]. Il tasto [ACT] è acceso quando è abilitato.



A. Parametri continui

B. Parametro commutabile

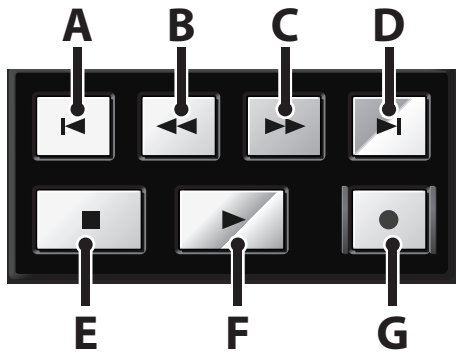
In modo ACT, i tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni (p. 50).

La consolle VS-700C può essere mappata con un massimo di 65 parametri ACT alla volta. Per default, la T-bar è assegnata al primo parametro ACT utilizzabile e la sezione CHANNEL STRIP CONTROL ha 4 pagine di 16 parametri.

Per maggiori informazioni su ACT, vedi l'aiuto in linea di SONAR.

Sezione dei trasporti

La sezione dei trasporti offre il controllo standard di RTZ (return to zero), Rewind, Fast Forward, Go to end, Stop, Play e Record.



A. Return to zero (RTZ - torna al punto zero)

B. Rewind (riavvolgimento)

C. Fast forward (avanzamento veloce)

D. Go to end (GTE - vai alla fine)

E. Stop (arresto)

F. Play (riproduzione)

G. Record (registrazione)

I tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

Tasto	Funzione di default	SHIFT+	ALT+
(RTZ)	Sposta il marker Now all'inizio del progetto; Vai al tempo 0.	Vai al marker precedente	(Riservato)
(Rew)	Sposta il marker Now indietro a velocità costante	(Riservato)	(Riservato)
(FFwd)	Sposta il marker Now avanti a velocità costante	(Riservato)	(Riservato)
(GTE)	Sposta il marker Now alla fine del progetto	Vai al marker successivo	(Riservato)
(Stop)	Arresta il trasporto	(Riservato)	(Riservato)
(Play)	In condizione di arresto: avvia la riproduzione Durante la riproduzione: Pausa	Ascolto	Riproduzione dal cursore Free Edit
(Record)	In condizione di arresto: avvia la riproduzione e abilita la registrazione su tutte le tracce armate Durante la riproduzione: abilita la registrazione (punch) sulle tracce armate	(Riservato)	(Riservato)

Avviare/arrestare la riproduzione con un interruttore a pedale

Sul retro della consolle VS-700C vi sono due connessioni per interruttori a pedale. Le funzioni di default sono le seguenti:

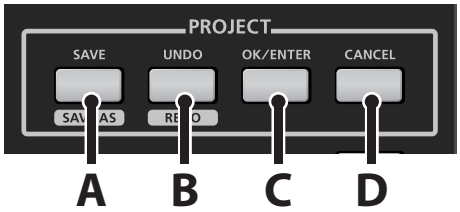
FOOT SW 1. Controlla PLAY

FOOT SW 2. Controlla RECORD

Le funzioni che sono assegnate agli interruttori a pedale possono essere configurate nella pagina proprietaria del VS-700.

Sezione PROJECT

La sezione PROJECT offre un pratico accesso ai comandi usati più frequentemente che richiedono normalmente l'uso della tastiera o del mouse, come Save, Undo/Redo, OK/ENTER e Cancel.



A. Tasto [SAVE/SAVE AS]

B. Tasto [UNDO/REDO]

C. Tasto [OK/ENTER]

D. Tasto [CANCEL]

I tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

Tasto	Funzione di default	SHIFT+	COMMAND+
SAVE/SAVE AS	Salvare il progetto corrente	Salva come	(Riservato)
UNDO/REDO	Passo indietro nella storia di Undo (Undo)	Passo avanti nella storia di Undo (Redo)	Zoom Undo (SHIFT+COMMAND = Zoom Redo)
OK/ENTER	Stessa funzione del tasto ENTER della tastiera	(Riservato)	(Riservato)
CANCEL	Stessa funzione del tasto ESC della tastiera In modo EDIT, drop delle clip spostate.	(Riservato)	(Riservato)

Sezione JOG/SHUTTLE/CURSOR

La jog/shuttle della consolle VS-700C è una manopola dotata di tasti cursore, che vi permette di effettuare operazioni di modifica, zoom, scorrimento e selezione. Le manopole Jog e Shuttle possono essere ruotate sia in senso orario che in senso antiorario.

A. Tasti Cursore

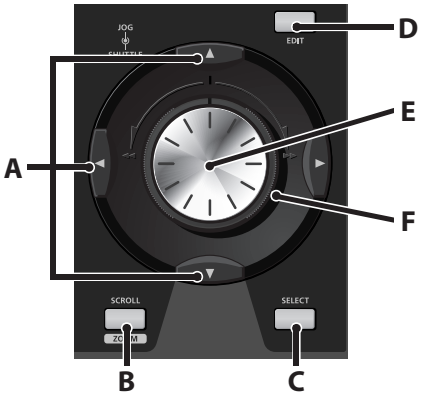
B. Tasto [SCROLL/ZOOM] (lampeggia in modo Zoom)

C.Tasto [SELECT] (modo Select)

D. Tasto [EDIT] (modo Edit)

E. Jog wheel

F. Shuttle wheel



Per default, la Jog/Shuttle wheel controlla il trasporto, ma le assegnazioni dei controlli possono essere modificate a seconda del modo Jog/Shuttle abilitato. I modi sono i seguenti.

Modo	Spiegazione
Modo Transport (default)	Vi permette di usare la Jog/Shuttle wheel per navigare il tempo Now in SONAR. Per maggiori informazioni, fate riferimento a **"Modo Transport (Default)"** (p. 58).
Modo Scroll	Vi permette di usare la Jog/Shuttle wheel per scorrere la vista Traccia di SONAR. Per maggiori informazioni, fate riferimento a **"Modo Scroll"** (p. 59).
Modo Zoom	Vi permette di usare la Jog/Shuttle wheel per zoommare nella vista Traccia di SONAR. Per maggiori informazioni, fate riferimento a **"Modo Zoom"** (p. 60).
Modo Select	Vi permette di usare la Jog/Shuttle wheel per selezionare una regione temporale o intere clip. Per maggiori informazioni, fate riferimento a **"Modo Select"** (p. 61).
Modo Edit	Vi permette di usare la Jog/Shuttle e i tasti cursore per spostare i dati selezionati, applicare dissolvenze alle clip e tagliare i bordi delle clip. Per maggiori informazioni, fate riferimento a **"Modo Edit"** (p. 62).
Modo Scrub Play	Vi permette di controllare la velocità di riproduzione con la Jog/Shuttle wheel. Per maggiori informazioni, fate riferimento a **"Modo Scrub Play"** (p. 63).

Prova!

Le seguenti scorciatoie si applicano a tutti i modi:

- [COMMAND]+Jog Wheel abilita momentaneamente lo zoom orizzontale.
- [SHIFT]+[COMMAND]+Jog Wheel abilita momentaneamente Fly Over (scorrimento orizzontale).
- [CTRL]+[COMMAND]+Jog Wheel abilita momentaneamente lo zoom verticale.
- [CTRL]+[SHIFT]+[COMMAND]+Jog Wheel abilita momentaneamente lo scorrimento verticale.

Modo Transport (Default)

Il modo Transport vi permette di usare la Jog/Shuttle per navigare il tempo Now.

NOTA La Jog wheel può effettuare gli spostamenti temporali usando sia il tempo SMPTE o Bars|Beats a seconda del modo Time Display corrente (fate riferimento a **"Display del tempo"** (p. 48)).

Abilitare la navigazione con la Jog/Shuttle Wheel

La Jog/Shuttle wheel si trova in modo Transport per default. Il modo Transport è abilitato quando i tasti [EDIT], [SCROLL/ZOOM] e [SELECT] sono disabilitati.

I tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

Tasto	Funzione di default	SHIFT+	COMMAND+	CTRL+ COMMAND+	SHIFT+ COMMAND+
Jog	Naviga alla battuta (o secondo) successiva/ precedente	Sposta il marker Now in unità di Beat	Zoom in/out orizzontalmente	Zoom in/out verticalmente	Fly Over orizzontalmente
Shuttle	Fast forward/ Rewind	(Riservato)	Zoom in/out orizzontalmente	Zoom in/out verticalmente	Fly Over orizzontalmente
Cursore su	Muove il cursore in su	(Riservato)	Zoom in verticalmente	Zoom in verticalmente	(Riservato)
Cursore giù	Muove il cursore in giù	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	Zoom out verticalmente
Cursore sinistra	Muove il cursore a sinistra	TAB a sinistra	Zoom out orizzontalmente	(Riservato)	(Riservato)
Cursore destra	Muove il cursore a destra	TAB a destra	Zoom in orizzontalmente	(Riservato)	(Riservato)

Modo Scroll

Il modo Scroll vi permette di usare la Jog/Shuttle per lo scorrimento della vista Traccia di SONAR e lo zoom, e lo scorrimento del cursore Free Edit.

Abilitare lo scorrimento con la Jog/Shuttle Wheel

Premete il tasto [SCROLL/ZOOM]. Il tasto [SCROLL/ZOOM] è acceso quando è abilitato il modo Scroll.

I tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

Tasto	Funzione di default	SHIFT+	CTRL+	SHIFT+CTRL+	SHIFT+ COMMAND+
Jog/Shuttle	Scorrimento orizzontale del cursore Free Edit	Selezione temporanea dell'ingrandimento orizzontale	Scroll Free Edit Cursor up/down	Zoom verticalmente	Fly Over orizzontalmente
Cursore su	Scorrimento verso l'alto del cursore Free Edit	Zoom in (ingrandimento) del cursore Free Edit	(Riservato)	(Riservato)	Fly over in alto verticalmente
Cursore giù	Scorrimento verso il basso del cursore Free Edit	Zoom out (riduzione) del cursore Free Edit	(Riservato)	(Riservato)	Fly over in basso verticalmente
Cursore sinistro	Scorrimento verso sinistra del cursore Free Edit	Zoom out del cursore Free Edit	(Riservato)	(Riservato)	Fly over a sinistra orizzontalmente
Cursore destro	Scorrimento verso destra del cursore Free Edit	Zoom in del cursore Free Edit	(Riservato)	(Riservato)	Fly over a destra orizzontalmente

Modo Zoom

Il modo Zoom vi permette di usare la Jog/Shuttle wheel per eseguire lo zoom (ingrandimento/riduzione) della vista Traccia (Track view) di SONAR.

Abilitare lo zoom con la Jog/Shuttle Wheel

Premete i tasti [SHIFT]+[SCROLL/ZOOM]. Il tasto [SCROLL/ZOOM] lampeggia quando è abilitato il modo Zoom.

Modo Zoom Flyover

In modo ZOOM Flyover potete scorrere e zoommare simultaneamente sul centro della schermata indipendentemente dal Now Time o dal cursore Free Edit.

I tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

Tasto	Funzione di default	SHIFT+	CTRL+	SHIFT+COMMAND+
Jog/Shuttle	Zoom in/out orizzontalmente	Scorrimento orizzontale	Zoom in/out verticalmente	Fly over orizzontalmente
Cursore su	Zoom in verticalmente	Scorrimento in su	(Riservato)	Fly over in alto verticalmente
Cursore giù	Zoom out verticalmente	Scorrimento in giù	(Riservato)	Fly over in basso verticalmente
Cursore sinistra	Zoom out orizzontalmente	Scorrimento a sinistra	(Riservato)	Fly over a sinistra orizzontalmente
Cursore destra	Zoom in orizzontalmente	Scorrimento a destra	(Riservato)	Fly over a destra orizzontalmente

Potete anche controllare le seguenti funzioni di zoom:

- **Zoom Undo.** Tenete premuto il tasto modificatore [COMMAND] e premete il tasto [UNDO].
- **Zoom Redo.** Tenete premuti i tasti modificatori [SHIFT] e [COMMAND] e premete il tasto [UNDO].
- **Fit to Project.** Tenete premuto il tasto modificatore [COMMAND] e premete il tasto [SET].

Modo Select

Il modo Select vi permette di usare la Jog/Shuttle wheel per selezionare le clip o sezioni arbitrarie di tempo all'interno di una clip o su più clip. La selezione può poi essere modificata in modo Edit.

Esistono due modi diversi di selezione:

Modo	Spiegazione
Modo Select by Time	Questo modo vi permette di usare lo strumento Free Edit per effettuare la selezione temporale. In questo modo, il tasto [SELECT] è acceso.
Modo Select by Clip	Questo modo vi permette di usare lo strumento Free Edit per selezionare i dati per clip. In questo modo, il tasto [SELECT] lampeggia.

Abilitare il modo Select by Time (default)

Premete il tasto [SELECT]. Il tasto [SELECT] resta stabilmente acceso per indicare questo modo.

Abilitare il modo Select by Clip

Premete il tasto [SHIFT]+[SELECT]. Il tasto [SELECT] lampeggia quando è abilitato il modo Select By Clip.

In modo Select, i tasti modificatori (p. 67) possono essere usati per estendere le funzioni come segue.

Tasto	Funzione di default	SHIFT+	CTRL+	ALT+
Jog/Shuttle	Muove il cursore Free Edit orizzontalmente	Muove il cursore Free Edit di clip, selezionando l'intera clip.	Muove il cursore Free Edit verticalmente	Seleziona un intervallo di tempo usando il cursore Free Edit
Cursori Su/Giù	Muove il cursore Free Edit verticalmente	Muove il cursore Free Edit verticalmente di clip, selezionando l'intera clip.	(Riservato)	Seleziona un intervallo di tempo usando il cursore Free Edit
Cursori sinistra/destra	Muove il cursore Free Edit orizzontalmente	Muove il cursore Free Edit orizzontalmente di clip, selezionando l'intera clip.	(Riservato)	Seleziona un intervallo di tempo usando il cursore Free Edit
SELECT	Abilita il modo Select by Time	Abilita il modo Select by Clip	Centra il cursore Free Edit	Muove il cursore Free Edit sul tempo Now

NOTA Non potete selezionare clip discontinue su tracce differenti. La selezione delle clip non torna all'inizio della schermata quando la selezione raggiunge la fine del progetto. La selezione finisce.

Per cancellare la selezione:

Tenete premuto il tasto [LEFT FLAG] , poi premete il tasto [RIGHT FLAG] .

Modo Edit

Il modo Edit vi permette di usare la Jog/Shuttle wheel e i tasti cursore per spostare i dati selezionati, applicare dissolvenze alle clip e tagliare i bordi delle clip.

Abilitare le modifiche con la Jog/Shuttle Wheel

1. **Effettuate una selezione (vedi "Abilitare il modo Select by Time (default)" (p. 61)).**

2. **Premete il tasto [EDIT].**

Per tagliare la/le Clip selezionate

1. **Selezionate una clip usando lo strumento Free Edit (vedi "Modo Select" (p. 61)).**

2. **Premete il tasto [EDIT].**

3. **Effettuate una delle seguenti operazioni:**
   - Per tagliare il bordo sinistro della clip, premete il tasto [◤] nella sezione RECORD/EDIT.
   - Per tagliare il bordo destro della clip, premete il tasto [◥] nella sezione RECORD/EDIT.

   Il tasto [◤] o [◥] è acceso per indicare il modo Crop.

4. **Ruotate la Jog o Shuttle wheel.**

5. **Quando avete terminato le modifiche, premete ancora il tasto [EDIT] per uscire dal modo Edit.**

Per creare una dissolvenza nella/e clip selezionate

1. **Selezionate una clip usando lo strumento Free Edit (vedi "Modo Select" (p. 61)).**

2. **Premete il tasto [EDIT].**

3. **Effettuate una delle seguenti operazioni:**
   - Per effettuare una dissolvenza sul bordo sinistro della clip, tenete premuto il tasto modificatore [SHIFT] e premete il tasto [◤] nella sezione RECORD/EDIT.
   - Per effettuare una dissolvenza sul bordo destro della clip, tenete premuto il tasto modificatore [SHIFT] e premete il tasto [◥] nella sezione RECORD/EDIT.

   Il tasto [◤] o [◥] lampeggia per indicare il modo di modifica Fade.

4. **Ruotate la Jog o Shuttle wheel.**

5. **Quando avete terminato le modifiche, premete ancora il tasto [EDIT] per uscire dal modo Edit.**

Per spostare la/e clip selezionate

1. **Selezionate una clip usando lo strumento Free Edit (vedi "Modo Select" (p. 61)).**

2. **Premete il tasto [EDIT].**

3. **Ruotate la Jog/Shuttle o premete i tasti freccia per muovere la clip nella posizione desiderata.**
   - Frecce sinistra/destra = Risoluzione dello spostamento (Nudge) 1.
   - SHIFT+Frecce sinistra/destra = Risoluzione dello spostamento (Nudge) 2.
   - CTRL+Frecce sinistra/destra = Risoluzione dello spostamento (Nudge) 3.

4. **Quando avete terminato le modifiche, premete ancora il tasto [EDIT] per uscire dal modo Edit.**

Modo Scrub Play

Il modo Scrub Play vi permette di controllare la velocità di riproduzione con le Jog e Shuttle wheel.

Per abilitare il modo Scrub Play

Tenete premuto il tasto [■], poi premete il tasto [►].

In modo Scrub Play:

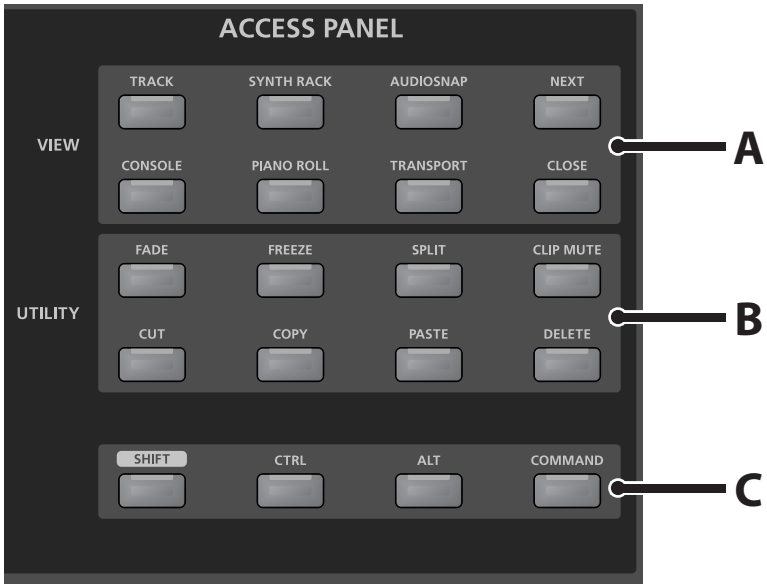
- I tasti [►] e [■] lampeggiano
- Le Jog e Shuttle wheel controllano la velocità di riproduzione

Per uscire dal modo Scrub Play

Premete il tasto [■].

Sezione ACCESS PANEL (tasti assegnabili)

La sezione ACCESS PANEL offre sedici tasti assegnabili che potete configurare per controllare diverse funzioni di SONAR. Vi sono anche quattro tasti modificatori che vengono usati per estendere le funzionalità degli altri controlli hardware del VS-700. I tasti modificatori non sono assegnabili.



A. Tasti [VIEW] (assegnabili)

B. Tasti [UTILITY] (assegnabili)

C. Tasti modificatori

Ogni tasto assegnabile ha il nome della sua funzione di default. Per default, i tasti hanno le seguenti assegnazioni.

Tasto	Funzione di default	CTRL+	CTRL+ALT+	ALT+	COMMAND+
TRACK	Porta in primo piano la vista Traccia	Inserisce una traccia Audio	Inserisce una traccia MIDI	(Riservato)	(Riservato)
CONSOLE	Apre la vista Console	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
SYNTH RACK	Apre la vista Synth Rack e imposta il contesto ACT sui synth	(Riservato)	(Riservato)	Imposta il contesto ACT sul synth corrente senza aprire il Synth Rack	Apre un synth che corrisponde alla traccia selezionata (SEL)
PIANO ROLL	Apre la vista Piano Roll	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
AUDIOSNAP	Apre la palette AudioSnap	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
TRANSPORT	Apre Large Transport	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
NEXT	Porta in primo piano la finestra aperta successiva	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
CLOSE	Chiude la finestra corrente	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
FADE	Applica il comando Fade Selected Clips	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
CUT	Taglia i dati selezionati	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
FREEZE	Applica il comando Freeze Track	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
COPY	Copia i dati selezionati nella clipboard	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
SPLIT	Suddivide la selezione in corrispondenza del marker Now	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
PASTE	Incolla i dati nella clipboard nella traccia corrente e al tempo Now	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
CLIP MUTE	Imposta il mute della clip on/off per la/le clip selezionate	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
DELETE	Cancella i dati selezionati	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)

Mappare i tasti ACCESS PANEL assegnabili

Per mappare i tasti ACCESS PANEL assegnabili:

1. Effettuate una delle seguenti operazioni per aprire la pagina proprietaria del VS-700:

- Nel menu "**Tools**" (Strumenti) di SONAR, cliccate "**VS-700**."
- Nella toolbar "**Controllers/Surfaces**" (**Views > Toolbars > Controllers/Surfaces**), controllate che "**VS-700**" sia selezionato nel menu a tendina e poi cliccate il tasto "**Properties**" .
- Sulla consolle VS-700C, premete i tasti **[COMMAND]+[I/O CONTROL]**.

Appare la pagina proprietaria del VS-700.

2. Cliccate la linguetta "SURFACE".

I 16 tasti assegnabili vengono visualizzati insieme alle loro assegnazioni correnti.

A. Assegnazione dei tasti ACCESS PANEL

3. Nella pagina proprietaria "VS-700", cliccate il tasto ACCESS PANEL che volete assegnare.

Appare il riquadro di dialogo "**Button Properties**".

4. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Cliccate "**Host Command**" se volete che il tasto effettui un comando di SONAR.
- Cliccate "**Keystroke**" se volete che il tasto corrisponda alla pressione di un tasto della tastiera del computer.

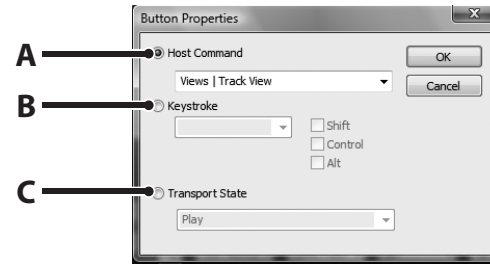
Quando usate Keystroke, la consolle VS-700C sostituisce dove possibile nomi più amichevoli alla semplice pressione del tasto. Per esempio, il tasto F1 viene visualizzato con "Help".

- Cliccate "**Transport State"** se volete che il tasto attivi una funzione di trasporto.

A. Assegna un comando di SONAR

B. Assegna la pressione di un tasto

C. Assegna una funzione di trasporto



5. Usate il menu a tendina per selezionare il comando o la pressione del tasto desiderati. Se selezionate la pressione di un tasto, potete anche selezionare uno o più tasti modificatori opzionali.

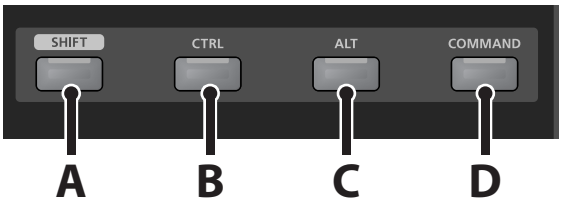
6. Cliccate "OK" per chiudere il riquadro di dialogo "Button Properties".

Ora potete premere il tasto (ACCESS PANEL) per attivare il comando o la pressione del tasto desiderati.

NOTA Le pressioni dei tasti non funzionano con le finestre fluttuanti.

Tasti modificatori

I tasti [SHIFT], [CTRL], [ALT] e [COMMAND] funzionano come modificatori. Cioè, estendono la funzionalità di altri tasti e manopole. I tasti modificatori non sono assegnabili.



A. Tasto [SHIFT]

B. Tasto [CTRL]

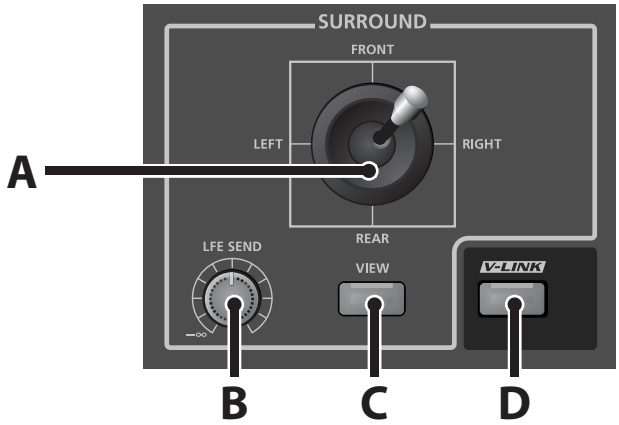
C. Tasto [ALT]

D. Tasto [COMMAND]

Prova! Certi tasti (SAVE, UNDO, etc.) hanno delle etichette sopra e sotto il tasto. L'etichetta sotto al tasto ha uno sfondo bianco con testo scuro e indica la funzione secondaria del tasto quando tenete premuto il tasto modificatore [SHIFT].

Sezione SURROUND

La sezione SURROUND vi permette di controllare i parametri del bus surround sulla channel strip selezionata.



A. Surround joystick panner (Angle e Focus)

B. Manopola [LFE SEND] Level (o FR-Balance quando è premuto il tasto [SHIFT])

C. Tasto [VIEW] (apre il surround panner in SONAR)

D. Tasto [V-LINK]

La sezione SURROUND contiene i seguenti controlli.

Interfaccia	Spiegazione
Surround joystick panner	Controlla il Surround Panner della channel strip selezionata. La posizione X-Y del joystick controlla simultaneamente i parametri Angle e Focus in SONAR. Quando vengono controllati canali non-surround, l'asse delle X controlla il pan.
LFE SEND	Regola il valore di LFE Send del surround panner della channel strip selezionata. Per controllare FRBalance (Front/Rear), tenete premuto il tasto modificatore SHIFT mentre regolate la manopola LFE SEND.
VIEW	Apre la finestra Surround Panner in SONAR.
V-LINK	Abilita il protocollo V-Link. (p. 165)

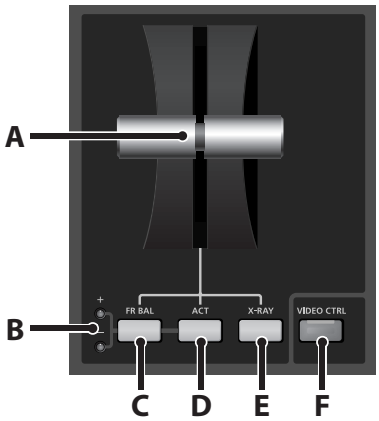
Prova! Potete anche usare la T-Bar per controllare il Front/Rear-Balance (fate riferimento a **"Sezione T-Bar"** (p. 69)).

Prova! Potete muovere la finestra attiva in SONAR tenendo premuto il tasto modificatore [COMMAND] e muovendo il Surround Panner (spostate il joystick sino a quando non "cattura" la finestra).

Sezione T-Bar

La T-Bar permette di controllare il parametro Front-Rear Balance nel surround panner, un parametro ACT o l'X-Ray opacity.

A. T-Bar
B. LED
C. Tasto [FR BAL]
D. Tasto [ACT]
E. Tasto [X-RAY]
F. Tasto [VIDEO CTRL]



Prova!

Il joystick surround panner può controllare Width e Front/Rear Balance simultaneamente (fate riferimento a **"Sezione SURROUND"** (p. 68)).

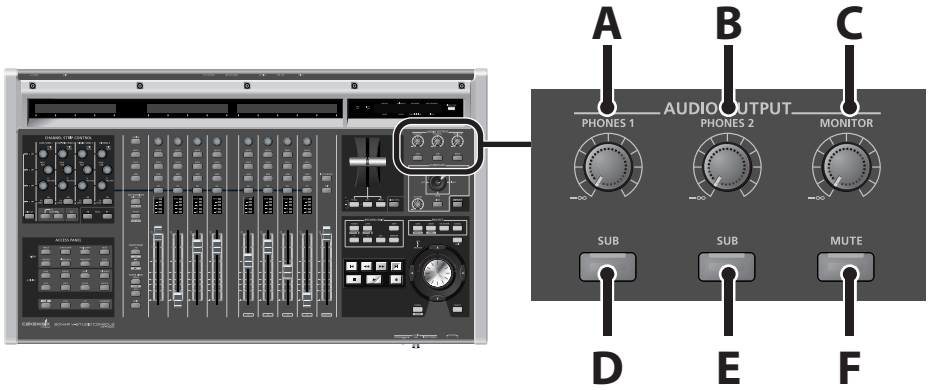
La sezione T-Bar contiene i seguenti controlli.

Interfaccia	Spiegazione
T-Bar	Regola valore del parametro T-Bar selezionato (FR BAL, ACT o X-RAY).
LED +	In modo FR BAL, indica se il valore T-Bar è superiore al valore Front/Rear Balance corrispondente sulla channel strip selezionata.
LED -	In modo FR BAL, indica se il valore T-Bar è inferiore al valore Front/Rear Balance corrispondente sulla channel strip selezionata.
FR BAL	Lavorando col suono surround, vi permette di controllare il bilanciamento tra i diffusori anteriori e posteriori del surround panner principale della channel strip selezionata (equivale all'uso del surround joystick panner).
ACT	Vi permette di usare la T-Bar come controllo ACT permanente, indipendentemente dalla CHANNEL STRIP corrente
CONTROL mode	Per default, la T-bar è assegnata al primo parametro ACT utilizzabile. Per maggiori informazioni su ACT, vedi l'aiuto in linea di SONAR.
X-RAY	Vi permette di usare la T-Bar per regolare il livello globale della trasparenza delle finestre plug-in in SONAR.
VIDEO CTRL	Potete usare la consolle VS-700C console per controllare un dispositivo di modifica video come l'EDIROL DV-7DL. Quando attivate il tasto [VIDEO CTRL], potete usare i controlli che appaiono nell'illustrazione a fianco per controllare il vostro dispositivo di modifica video. Per i dettagli, fate riferimento a **"Collegare un EDIROL DV-7DL (Video Control)"** (p. 164).

Sezione AUDIO OUTPUT

L'unità VS-700R I/O offre due gruppi di uscite stereo (main e sub) per il monitoraggio. Anche la consolle VS-700C è dotata di due uscite per le cuffie.

La sezione AUDIO OUTPUT vi permette di controllare il volume dell'uscita MONITOR e di ogni uscita delle cuffie. Potete anche silenziare l'uscita MONITOR e assegnare ogni cuffia al monitoraggio dell'uscita MAIN/SUB.



A. Manopola [PHONES 1]

B. Manopola [PHONES 2]

C. Manopola [MONITOR]

D. Tasto [SUB] (per Phones 1)

E. Tasto [SUB] (per Phones 2)

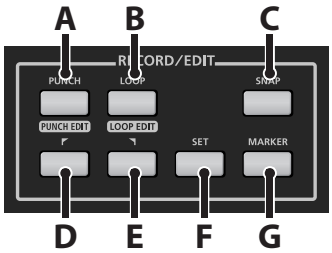
F. Tasto [MUTE]

Interfaccia	Spiegazione
PHONES 1	Controlla il volume della prima uscita delle cuffie. Per default, l'uscita MAIN viene inviata alle cuffie.
PHONES 2	Controlla il volume della seconda uscita delle cuffie. Per default, l'uscita MAIN viene inviata alle cuffie.
MONITOR	Questa controlla il volume delle uscite monitor (sub e main) sull'unità VS-700R I/O. Non influenza il volume dell'uscita delle cuffie.
SUB (sotto a PHONES 1)	Invia l'uscita stereo SUB alle cuffie 1.
SUB (sotto a PHONES 2)	Invia l'uscita stereo SUB alle cuffie 2.
MUTE	Questo silenzia le uscite (sub e main) delle uscite monitor dell'unità VS-700R I/O. Non silenzia il volume dell'uscita delle cuffie.

Sezione RECORD/EDIT

Nella sezione RECORD/EDIT poter effettuare la registrazione punch, impostare i loop, selezionare clip o regioni da modificare, e inserire/spostare i marker.

A. Punch
B. Loop
C. Snap
D. flag (Set IN Point)
E. flag (Set OUT Point)
F. Set
G. Marker



Tasto	Funzione di default	SHIFT+	CTRL+	ALT+	COMMAND+
PUNCH	Abilita/disabilita la registrazione Auto Punch (il tasto è acceso quando è abilitato)	Abilita il modo di modifica del PUNCH (il tasto lampeggia nel modo di modifica PUNCH); usate il tasto LEFT FLAG per impostare il punto del punch in e usate il tasto RIGHT FLAG per impostare il punto del punch out	(Riservato)	Imposta i punti del punch sulla selezione in qualsiasi modo	Apre il riquadro di dialogo **Record Options**
LOOP	Abilita/disabilita il modo Loop durante la riproduzione/ registrazione (il tasto è acceso quando è abilitato)	Abilita il modo di modifica del LOOP (il tasto lampeggia nel modo di modifica LOOP); usate il tasto LEFT FLAG per impostare il punto iniziale del loop e usate il tasto RIGHT FLAG per impostare il punto finale del loop	(Riservato)	Imposta i punti del loop sulla selezione in qualsiasi modo	(Riservato)
SET	Imposta la regione del Punch o Loop così che corrisponda all'intervallo temporale selezionato	(Riservato)	Seleziona la clip sotto al cursore Free Edit, e mantiene la selezione precedente	(Riservato)	Fit to Project
	Va al marker precedente. Tenete premuto LEFT FLAG + RIGHT FLAG per cancellare la selezione.	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
	Va al marker successivo. Tenete premuto LEFT FLAG + RIGHT FLAG per cancellare la selezione.	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)
SNAP	Abilita/disabilita Track view Snap to Grid	(Riservato)	(Riservato)	(Riservato)	Apre il riquadro di dialogo **Snap to Grid**
MARKER	Inserisce un marker al tempo Now corrente; i marker possono essere inseriti durante la riproduzione e mentre il trasporto è fermo	Visualizza i marker sul display LCD (vedi "Modo Marker del display LCD")	(Riservato)	(Riservato)	Apre il riquadro di dialogo **Markers View** in SONAR

Per specificare la regione del Punch

1. **Selezionate il modo transport (p. 58).**
2. **Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [PUNCH]. I tasti [PUNCH] e [◤] lampeggiano.**
3. **Usate la jog/shuttle e i tasti cursore per andare al punto del punch-in.**
4. **Premete il tasto [◥]. I tasti [PUNCH] e [◥] lampeggiano.**
5. **Usate la jog/shuttle e i tasti cursore per andare al punto del punch-out.**
6. **Premete il tasto [PUNCH].**

Per effettuare la registrazione Punch

1. **Premete il tasto [PUNCH]. Il tasto [PUNCH] si illumina.**
2. **Premete il tasto [ARM] della traccia su cui volete effettuare la registrazione punch. Il tasto [ARM] si illumina in rosso.**
3. **Premete il tasto [●] per avviare la registrazione.**
4. **Quando avete terminato la registrazione, premete il tasto [■] per arrestare la registrazione.**

Per attivare il Loop

1. **Premete il tasto [LOOP]. Il tasto [LOOP] si illumina.**

Per specificare la regione del Loop

1. **Selezionate il modo transport (p. 58).**
2. **Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [LOOP]. I tasti [LOOP] e [◤] lampeggiano.**
3. **Usate la jog/shuttle e i tasti cursore per andare al punto iniziale del loop.**
4. **Premete il tasto [◥]. I tasti [LOOP] e [◥] lampeggiano.**
5. **Usate la jog/shuttle e i tasti cursore per andare al punto finale del loop.**
6. **Premete il tasto [LOOP].**

Per inserire un Marker

1. **Usate la jog/shuttle e i tasti cursore per andare al tempo in cui volete inserire un marker.**
2. **Premete il tasto [MARKER].**
3. **Appare il riquadro di dialogo marker.**
4. **Come desiderate, modificate il nome, il tempo, e l'altezza groove clip.**
5. **Premete il tasto [OK/ENTER].**

Per accedere alla vista Marker

1. **Tenete premuto il tasto [COMMAND] e premete il tasto [MARKER].**
2. **Appare la vista marker.**

Per visualizzare informazioni sul marker nella consolle

1. **Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto [MARKER].**
2. **Le informazioni sul marker appaiono nella consolle.**

Controllare i Plug-in dalla consolle VS-700C

Potete visualizzare, inserire, cancellare e bypassare i plug-in della traccia e del bus, direttamente dalla consolle VS-700C. La consolle VS-700C deve trovarsi in modo Plug-in per poter modificare i plug-in.

Per abilitare il modo Plug-in

Tenete premuto il tasto modificatore [CTRL] e premete il tasto [SEL] di una channel strip.

Quando è abilitato il modo Plug-in, i nomi dei plug-in esistenti sulla channel strip selezionata vengono visualizzati sugli LCD. Se la channel strip selezionata non contiene alcun plug-in (FX bin è vuoto), "No Plugins" appare nel display LCD.

Sino a 8 plug-in vengono visualizzati nella riga superiore e inferiore degli LCD come segue.

Riga LCD	Channel strip 1-2	Channel strip 3-4	Channel strip 5-6	Channel strip 7-8
Superiore	Plug-in 1	Plug-in 3	Plug-in 5	Plug-in 7
Inferiore	Plug-in 2	Plug-in 4	Plug-in 6	Plug-in 8

Il nome di ogni plug-in viene visualizzato con un massimo di 16 caratteri, che corrisponde alla larghezza di due channel strip. Per ogni coppia di plug-in (riga superiore e inferiore), la channel strip sinistra corrisponde al plug-in superiore e la channel strip destra corrisponde al plug-in inferiore.

Per inserire un Plug-in

1. **Controllate che il modo Plug-in sia abilitato (fate riferimento a "Per abilitare il modo Plug-in" (p. 74)).**

2. **Premete il tasto [ARM] sulla channel strip che corrisponde alla posizione in cui volete inserire un nuovo plug-in.**

   Il tasto [ARM] lampeggia per indicare la posizione di inserimento (plug-in 1–8).

3. **Ruotate i controlli rotativi per trovare il plug-in che volete inserire.**

   I plug-in disponibili vengono presentati sui display LCD in modo gerarchico. Una voce è costituita da un plugin o da un sottomenu di più plug-in. Se la voce è un sottomenu di più plug-in, ha il carattere ">" aggiunto al nome, e le voci nel sottomenu vengono visualizzate sopra al controllo rotativo successivo sulla destra.

4. **Premete il controllo rotativo per inserire un plug-in.**

   Il plug-in selezionato viene inserito nella posizione e indicata dal tasto [ARM] lampeggiante e i display LCD tornano a visualizzare le informazioni sulla traccia esistente sulla channel strip selezionata.

Potete annullare e ripristinare qualsiasi inserimento di plug-in. Per annullare, premete il tasto [UNDO]. Per ripristinare, premete i tasti [SHIFT]+[UNDO].

Per cancellare un Plug-in

1. **Controllate che il modo Plug-in sia abilitato (fate riferimento a "Per abilitare il modo Plug-in" (p. 74)).**

2. **Premete il tasto [SOLO] sulla channel strip che corrisponde al plug-in che volete cancellare.**

Prova!

Potete annullare e ripristinare qualsiasi cancellazione dei plug-in. Per annullare, premete il tasto [UNDO]. Per ripristinare, premete i tasti [SHIFT]+[UNDO].

Per bypassare un Plug-in

1. **Controllate che il modo Plug-in sia abilitato (fate riferimento a "Per abilitare il modo Plug-in" (p. 74)).**

2. **Premete il tasto [MUTE] sulla channel strip che corrisponde al plug-in che volete bypassare.**

NOTA

Per ogni coppia di plug-in (riga superiore e inferiore dei display LCD), la channel strip sinistra corrisponde al plug-in superiore e la channel strip destra corrisponde al plug-in inferiore.

Per controllare i parametri dei Plug-in

1. Nella sezione CHANNEL STRIP CONTROL, premete il tasto [ACT] per abilitare il modo ACT.

2. Come descritto sotto, portate in primo piano il plug-in che volete controllare.

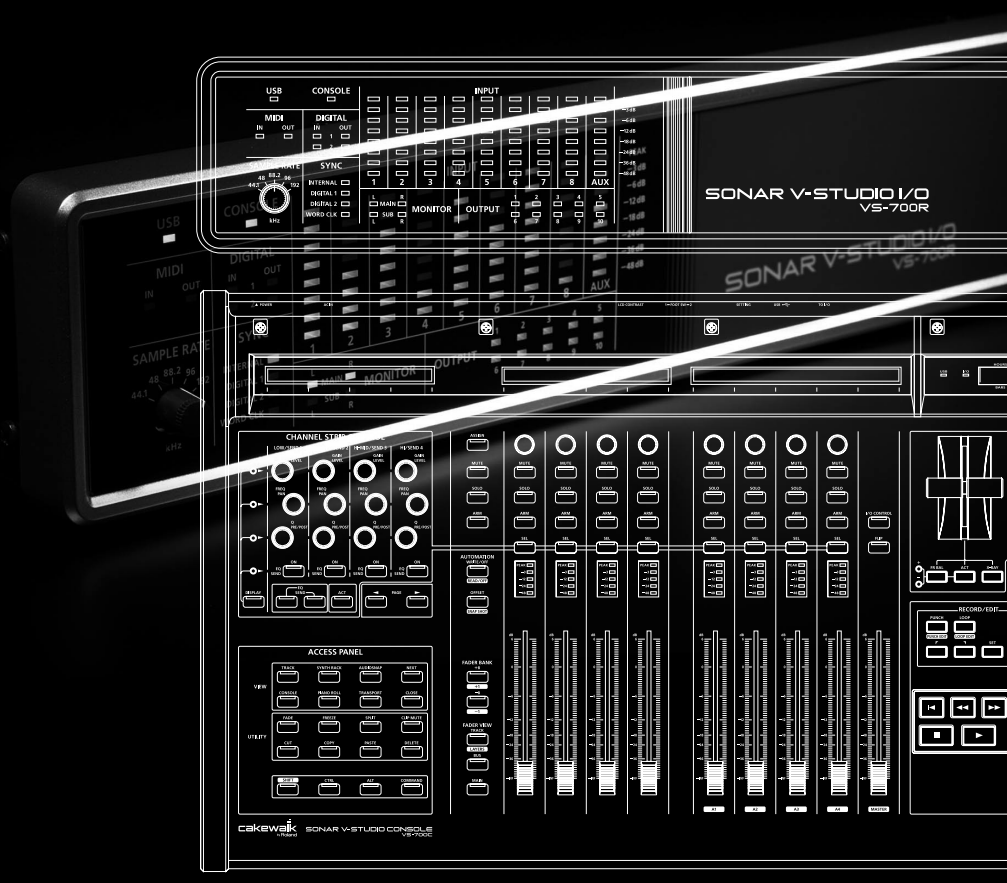
Per impostare il contesto ACT sul primo FX nell'FX bin della channel strip selezionata	Tenete premuto il tasto modificatore [SHIFT] e premete il tasto [ACT] nella sezione CHANNEL STRIP CONTROL.
Per impostare il contesto ACT sul primo synth nel Synth Rack	Tenete premuto il tasto modificatore [CTRL] e premete il tasto [ACT] nella sezione CHANNEL STRIP CONTROL.
Per navigare ad altri contesti ACT	Tenete premuto il tasto modificatore [COMMAND] e premete il tasto [PAGE LEFT] o [PAGE RIGHT].

3. Usate i controlli rotativi e i tasti nella sezione CHANNEL STRIP CONTROL per controllare il parametro(i) selezionato.

NOTA

Potete usare la T-bar per controllare un singolo parametro ACT. Per maggiori informazioni sull'uso della T-bar, fate riferimento alla **"Sezione T-Bar"** (p. 69).

VS-700R I/O


USB
CONSOLE
MIDI
IN
OUT
DIGITAL
SAMPLE RATE
SYNC
INTERNAL
DIGITAL 1
DIGITAL 2
WORD CLK
INPUT
MONITOR
OUTPUT
AUX
SONAR V-STUDIO I/O
VS-700R
ACCESS PANEL
SONAR V-STUDIO CONSOLE
VS-700C

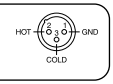
Collegare dispositivi di registrazione

Collegamento alle prese analogiche

Collegare un microfono

Pannello posteriore del VS-700R

Il VS-700R offre un connettore di tipo bilanciato (XLR) cablato come appare nell'illustrazione. Controllate il cablaggio del vostro dispositivo prima di collegarlo.



Gli otto ingressi audio (INPUT 1–8) dispongono di alimentazione phantom. Dal menu "Tools" di SONAR, aprite "VS-700" e selezionate la linguetta "MIC PRE", e cliccate il tasto +48 [+48] per effettuare le impostazioni. Alla accensione del sistema, l'alimentazione phantom è spenta. Quando caricate un project in SONAR, viene attivato lo stato salvato nel project.

Quando usate un microfono a condensatore che richiede un collegamento bilanciato (XLR) che fornisce l'alimentazione phantom, impostate il tasto +48 [+48] su ON (PHANTOM ON).

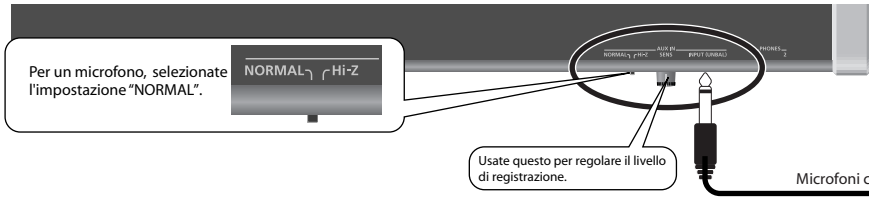
Usando un microfono dinamico, ecc. con spina phone, impostate il tasto +48 [+48] su OFF (PHANTOM OFF).

Spegnete sempre l'alimentazione phantom quando collegate dispositivi diversi dai microfoni a condensatore che richiedono l'alimentazione phantom. Rischiate di provocare danni se fornite per errore l'alimentazione phantom a microfoni dinamici, dispositivi di riproduzione audio, o altri dispositivi che non richiedono questo tipo di alimentazione. Controllate sempre le specifiche di qualsiasi microfono intendiate usare, facendo riferimento al manuale incluso.

Microfoni con spine bilanciate (XLR)

Microfoni con spine phone

Pannello frontale del VS-700C



Per un microfono, selezionate l'impostazione "NORMAL".

Usate questo per regolare il livello di registrazione.

Microfoni con spine phone

Collegare sintetizzatori o dispositivi audio

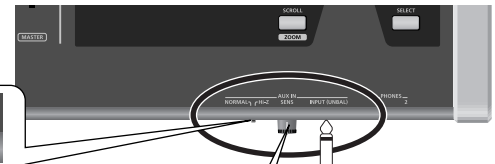
Pannello posteriore del VS-700R

Se volete collegare apparecchiature come un sintetizzatore o un processore effetti, usate cavi audio per collegare le prese di uscita di questi dispositivi alle prese INPUT del VS-700R (1, 2).

Collegare una chitarra o un basso

Se volete collegare direttamente una chitarra o un basso, collegatelo alla presa AUX IN sul pannello frontale della consolle VS-700C.

Pannello frontale del VS-700C



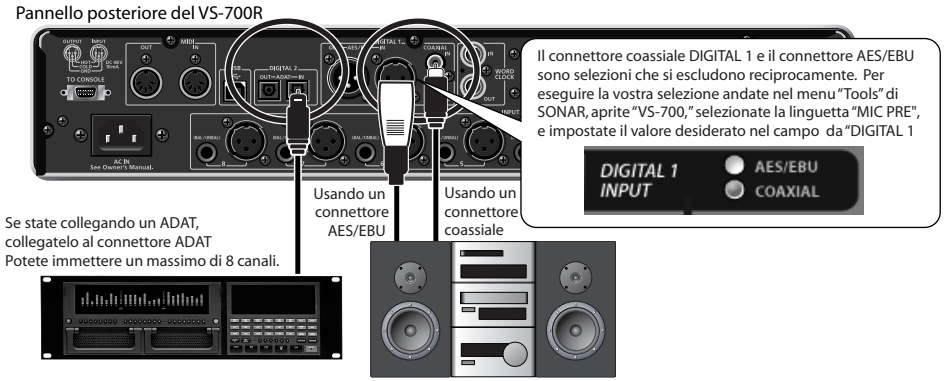
Per una chitarra o un basso, selezionate l'impostazione "Hi-Z".

Usate questo per regolare il livello di registrazione.

Collegamento ai connettori digitali

Collegare una sorgente audio digitale

Se volete collegare digitalmente un DAT o un dispositivo simile, collegate il suo connettore di uscita (per es., connettore DIGITAL OUT) al connettore DIGITAL IN del VS-700R.


Pannello posteriore del VS-700R
Il connettore coassiale DIGITAL 1 e il connettore AES/EBU sono selezioni che si escludono reciprocamente. Per eseguire la vostra selezione andate nel menu "Tools" di SONAR, aprite "VS-700," selezionate la linguetta "MIC PRE", e impostate il valore desiderato nel campo da "DIGITAL 1
DIGITAL 1 INPUT
AES/EBU
COAXIAL
Usando un connettore AES/EBU
Usando un connettore coassiale
Se state collegando un ADAT, collegatelo al connettore ADAT
Potete immettere un massimo di 8 canali.

NOTA

Quando vengono usati cavi di collegamento che contengono resistenze, il livello di volume dei dispositivi collegati agli ingressi (prese INPUT 1–8, presa AUX IN) potrebbe essere basso. Se ciò accadesse, usate cavi di collegamento che non contengono resistenze.

Selezionare la frequenza di campionamento

Usate la manopola [SAMPLE RATE] sul pannello frontale per selezionare la frequenza di campionamento. Affinché il sistema rifletta la nuova impostazione, dovete spegnerlo e riaccenderlo. Se dovete sincronizzare il VS-700 ad un altro dispositivo digitale, dovete prima impostare questa manopola sullo stesso sampling rate del dispositivo master.

1. **Chiudete il software che state utilizzando.**

2. **Spegnete il VS-700R I/O e la consolle VS-700C.**

3. **Impostate la manopola [SAMPLE RATE] del VS-700R I/O sul sampling rate desiderato.**

4. **Accendete la consolle VS-700C.**

5. **Accendete il VS-700R I/O.**

6. **Attendete che l'indicatore USB si illumini.**

7. **Cambiate la frequenza di campionamento nel vostro software.**

cf. **"Impostare la frequenza di campionamento in SONAR"** (p. 81)

Il numero di canali utilizzabili dipende dalla frequenza di campionamento.

	44.1/48 kHz	88.2/96 kHz	192 kHz
Input 1–8	8	8	4
Digital 1 In	2	2	0
Digital 2 In	8	4	0
AUX	1	1	1
Totale canali in ingresso	19	15	5
Main Out	2	2	2
Sub Out	2	2	2
Output 1–10	10	10	6
Digital 1 Out	2	2	0
Digital 2 Out	8	4	0
Totale canali in uscita	24	20	10

Impostare la frequenza di campionamento in SONAR

* In SONAR, non potete cambiare la frequenza di campionamento di un progetto che contiene dati audio.

1. Avviate SONAR.

2. Se appare un "Audio Driver Error" durante l'avvio, cliccate [Use Anyway].

3. Scegliete "Options|Audio" per visualizzare il riquadro di dialogo "Audio Options".

4. Nella linguetta "General" del riquadro, selezionate un valore nel menu a tendina Sampling Rate, e un valore nel menu a comparsa Audio Driver Bit Depth.

5. Cliccate [OK] per chiudere il riquadro di dialogo "Audio Options".

Se vi viene chiesto di riavviare SONAR, seguite le istruzioni sullo schermo. Dopo aver cambiato il sampling rate, raccomandiamo di eseguire "Wave Profiler..." che si trova nello stesso riquadro di dialogo.

6. Riavviate SONAR.

La nuova frequenza di campionamento selezionata è effettiva.

MEMO Selezionando una frequenza di campionamento elevata potete gestire l'audio ad una qualità maggiore, ma ciò richiede un livello superiore di prestazioni dalla CPU, memoria, e hard disk. Se non siete certi delle prestazioni del vostro computer, raccomandiamo di usare 44,100 Hz o 48,000 Hz.

MEMO L'impostazione della frequenza di campionamento si riflette anche nei file dei nuovi progetti che create.

Audio Clock Source

Potete scegliere uno tra quattro tipi di sorgente del clock. La sorgente corrente del clock viene mostrata dall'indicatore SYNC sul pannello frontale.

Nel caso di una sorgente esterna, l'indicatore si illumina se la sincronizzazione è agganciata. L'indicatore lampeggia se la sincronizzazione non è agganciata.

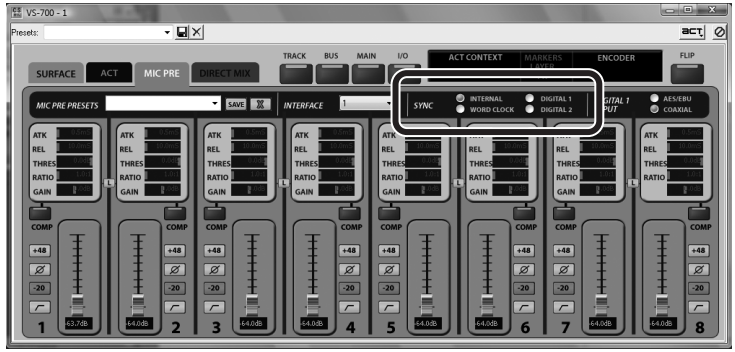
Se state usando SONAR, poter selezionare i parametri della sorgente di clock come descritto sotto.

MEMO Se state usando software diverso da SONAR, usate "VS-700R I/O Editor" che è incluso sul "SONAR V-STUDIO 700 CD-ROM."

1. Dal menu "Tools" di SONAR, aprite "VS-700."

2. Selezionate la linguetta "MIC PRE".

3. Cliccate l'opzione "SYNC" per selezionare la sorgente del clock.



MEMO Queste impostazioni non vengono salvate nel VS-700.

Impostazione	Nome Schermata	Spiegazione
Internal clock	INTERNAL	Il clock interno viene usato come master clock.
Digital 1	DIGITAL 1	Sincronizzato al clock del segnale audio digitale immesso in Digital 1.
Digital 2 (ADAT)	DIGITAL 2	Sincronizzato al clock del segnale audio digitale immesso in Digital 2.
Word clock	WORDCLK	Sincronizzato al segnale word clock immesso nel connettore d'ingresso word clock.

NOTA Digital 1 e Digital 2 (ADAT) non possono essere usati come sorgenti di clock quando la frequenza di campionamento è 192 kHz.

Alimentazione Phantom

L'alimentazione phantom viene fornita ai connettori XLR degli otto ingressi audio. Può essere attivata e disattivata individualmente per ogni canale.

All'accensione del sistema, l'alimentazione phantom è disattivata. Successivamente, quando caricate un progetto in SONAR, vengono applicate le impostazioni salvate nel progetto.

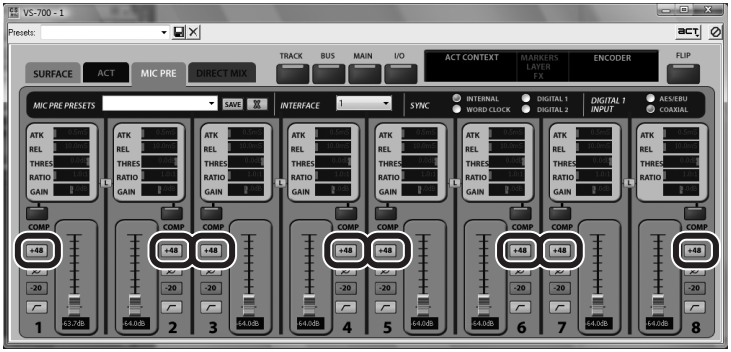
Se state usando SONAR, potete attivare e disattivare l'alimentazione phantom come descritto sotto.

MEMO Se state usando software diverso da SONAR, usate "VS-700R I/O Editor" che è incluso sul "SONAR V-STUDIO 700 CD-ROM."

1. Dal menu "Tools" di SONAR, aprite "VS-700."

2. Selezionate la linguetta "MIC PRE".

3. Cliccate il tasto +48 [+48] per impostare l'alimentazione phantom on/off.



MEMO Queste impostazioni non vengono salvate nel VS-700.

Parametri Preamp

I preamplificatori sono incorporati negli otto ingressi audio (INPUT 1–8).

Se state usando SONAR, potete modificare i parametri dei preamplificatori come descritto sotto.

MEMO Se state usando software diverso da SONAR, usate "VS-700R I/O Editor" che è incluso sul "SONAR V-STUDIO 700 CD-ROM."

1. Dal menu "Tools" di SONAR, aprite "VS-700."

2. Selezionate la linguetta "MIC PRE".

3. Applicate le impostazioni desiderate del preamplificatore.

MEMO Queste impostazioni non vengono salvate nel VS-700.

Impostazione	Nome Schermata	Intervallo	Default	Spiegazione
Low cut		OFF, ON	OFF	Abilita il filtro low cut (taglio dei bassi) sull'ingresso. La frequenza di taglio è 100 Hz.
Phase		Normal (fase normale), Invert (fase invertita)	Normal	Inverte la polarità del segnale in ingresso.
PAD		OFF, ON	ON	Attenua il segnale in ingresso di 20 dB.
Input gain		0–+44 dB	0	Regola il guadagno del segnale in ingresso nell'intervallo 0–44 dB. La regolazione avviene a passi di 1 dB.
Stereo link		OFF, ON	OFF	Se questa impostazione è on, le impostazioni del preamplificatore e del compressore del canale pari adiacente diventano uguali a quelle di questo canale.

cf. Potete usare i controlli rotativi della channel strip per controllare i parametri Mic Pre Gain, Threshold, Attack e Release sul VS-700R I/O. Per i dettagli, fate riferimento a **"I/O Control"** (p. 44).

Parametri Compressore

Dei compressori digitali sono incorporati negli otto ingressi audio (INPUT 1–8).

Se state usando SONAR, potete modificare i parametri del compressore come descritto sotto.

MEMO Se state usando software diverso da SONAR, usate "VS-700R I/O Editor" che è incluso sul "SONAR V-STUDIO 700 CD-ROM."

1. Dal menu "Tools" di SONAR, aprite "VS-700."

2. Selezionate la linguetta "MIC PRE".

3. Applicate le impostazioni del compressore desiderate.

MEMO Queste impostazioni non vengono salvate nel VS-700.

Impostazione	Nome Schermata	Intervallo	Default	Spiegazione
Comp switch	COMP	OFF, ON	OFF	Abilita il compressore.
Threshold	THRES	-60–0 dB	-20 dB	Specifica il livello del segnale a cui viene applicato il compressore.
Ratio	RATIO	1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF	1:4.0	Specifica il rapporto di compressione con cui viene compresso il segnale audio.
Attack time	ATK	0–100		Valore effettivo (0.2–100 ms)
Release time	REL	0–100		Valore effettivo (10–500 ms)
Gain	GAIN	-30–30 dB	0 dB	Regola il livello di uscita del compressore.

cf. Potete usare i controlli rotativi della channel strip per controllare i parametri Mic Pre Gain, Threshold, Attack e Release sul VS-700R I/O. Per i dettagli, fate riferimento a **"I/O Control"** (p. 44).

Direct Monitor Mixer

Usando il Direct Monitor Mixer, i segnali in ingresso e quelli del generatore sonoro interno possono essere emessi direttamente dal monitor senza attraversare il computer. Il Direct Monitor Mixer è un mixer stereo che vi permette di regolare parametri come volume e pan di ogni ingresso e sorgente audio. Come destinazione di uscita del mixer, potete selezionare Main, Sub, o Digital 1 Out come desiderate. (Potete anche selezionarne più di una simultaneamente.)

Se state usando SONAR, potete modificare i parametri del Direct Monitor Mixer come descritto sotto.

MEMO Se state usando software diverso da SONAR, usate "VS-700R I/O Editor" che è incluso sul "SONAR V-STUDIO 700 CD-ROM."

1. **Dal menu "Tools" di SONAR, aprite "VS-700."**

2. **Selezionate la linguetta "DIRECT MIX".**

3. **Applicate le impostazioni del Direct Monitor Mixer desiderate.**

MEMO Queste impostazioni non vengono salvate nel VS-700.

Impostazioni Input (dell'ingresso)

Impostazione	Nome Schermata	Stato	Spiegazione
Mono	MONO	Stereo, Mono	La coppia stereo adiacente viene mixata in un segnale mono. Se il segnale in ingresso da è un singolo canale (monofonico), usate l'impostazione MONO.
Solo	SOLO	OFF, ON	Solista all'interno del monitor mixer.
Mute	MUTE	OFF, ON	Silenziamento all'interno del monitor mixer.
Pan	PAN	L (100%)–R (100%)	Regola il pan all'interno del monitor mixer.
Volume	VOLUME	-∞–+6 dB	Volume di monitoraggio.

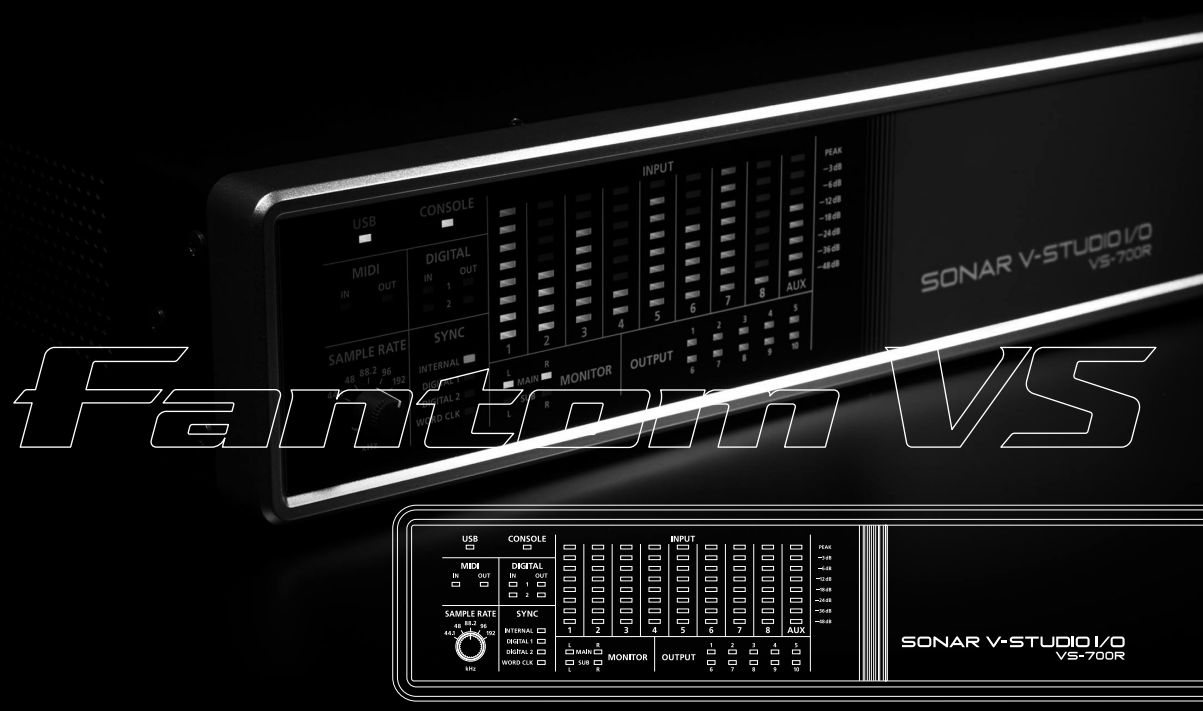
Impostazioni Output Destination (della destinazione di uscita)

L'uscita del monitor mixer può essere mixata alle seguenti tre uscite audio.

Potete selezionare più destinazioni di uscita simultaneamente, ma viene emesso lo stesso segnale. Se state monitorizzando attraverso le cuffie, selezionate Main o Sub.

Impostazione	Nome Schermata	Stato	Spiegazione
Main output	MAIN	OFF, ON	Uscita Main
Sub output	SUB	OFF, ON	Uscita Sub
Digital output 1	DIGITAL 1	OFF, ON	Uscita Digital 1

Fantom VS
(Sintetizzatore)



Inserire il Fantom VS Plug-In

Il Fantom VS Editor è un soft synth VSTi che viene inserito come qualsiasi altro soft synth plugin.

1. **Avviate SONAR.**

2. **Aprite un nuovo progetto o un progetto esistente (vedi l'aiuto in linea di SONAR per i dettagli).**

3. **Effettuate una delle seguenti operazioni per inserire il soft synth Fantom VS Editor:**
   - Nel menu "**Insert**", puntate su "**Soft Synths**" e selezionate "**Fantom VS**".
   - Nella vista Synth Rack, cliccate il tasto **[Insert Soft Synth and ReWire devices]** e selezionate "**Fantom VS**" dal menu a comparsa.

   Appare il riquadro "**Insert Soft Synth Options**".

4. **Selezionate l'opzione "Simple Instrument Track", poi cliccate [OK] per chiudere il riquadro "Insert Soft Synth Options".**

   Viene inserita una nuova traccia strumentale e appare il Fantom VS Editor.

   NOTA

   Se il Fantom VS Editor non appare, potete:
   - Nella vista Synth Rack, eseguite un doppio-click sull'icona del synth FantomVS Editor VST.
   - Nella vista Synth Rack, eseguite un doppio-click sull'icona della traccia in miniatura (a sinistra del nome della traccia).

5. **Se un messaggio indica "MIDI devices aren't set up correctly", cliccate [OK].**

6. **Nel Fantom VS Editor, cliccate il tasto [Setup]** **del menu e selezionate "Set Up MIDI Devices" per aprire il riquadro Set Up MIDI Devices.**

7. **Nelle liste "Fantom VS Editor Input/Output", scegliete "Fantom VS" e cliccate [OK].**

Fantom VS Editor (selezionare un suono)

Per poter modificare una patch, dovete prima selezionare la patch che volete modificare.

1. **Nella parte superiore della finestra principale del Fantom VS Editor, cliccate il numero della parte desiderata (1–16).**

2. **Nella parte superiore della finestra principale del Fantom VS Editor, cliccate la lista delle Patch e scegliete la patch desiderata dal menu che appare.**

cf. Per maggiori dettagli, fate riferimento all'aiuto in linea del Fantom VS Editor.

Fantom VS Editor (Editing a Sound)

Considerate quanto segue prima di modificare le patch:

- **Selezionate una Patch che sia simile al suono che volete creare.** È difficile creare un suono nuovo che sia esattamente come volete se selezionate semplicemente una Patch e modificate i suoi parametri a caso. È sensato iniziare con una Patch il cui suono è vicino a quanto avete in mente.
- **Decidete quali Tone suonano.** Quando create una Patch, è importante decidere quali Tone utilizzerete. Impostate i Tone Switch 1 - 4 per specificare se ogni tone suona (on), o no (off). È anche importante disattivare i Tone inutilizzati per evitare sprechi di voci, riducendo inutilmente il numero di note simultanee che potete suonare.
- **Controllate l'impostazione Structure.** L'importante parametro Structure determina come si combinano i quattro Tone. Prima di selezionare nuovi Tone, siate certi di comprendere come si influenzano tra loro i Tone correntemente selezionati.
- **Disattivate gli Effetti.** Poiché gli effetti del Fantom VS hanno un impatto così profondo sui suoi timbri, disattivateli per ascoltare il suono da solo, così da poter valutare meglio i cambiamenti che state effettuando. Poiché quando gli effetti sono inattivi sentite il suono originale della Patch, i risultati delle vostre modifiche saranno più facili da notare. In realtà, in certi casi, la modifica delle sole impostazioni degli effetti può darvi il suono che cercate.

Per selezionare un tipo di parametro

Dal blocco Navigation, selezionate la pagina che contiene i parametri che volete modificare.

Blocco Navigation Blocco Principale

Per modificare i valori dei parametri

Potete modificare i valori cliccando (e trascinando) i tasti, cursori, o manopole.

Se sentite che i cursori e le manopole nel pannello sono troppo piccoli, ed è difficile eseguire impostazioni dettagliate, provate a cliccare (e a tenere) una manopola o cursore e trascinare il mouse allontanandolo. Questo vi permette di impostare il valore in qualsiasi posizione sino a quando continuate a tenere premuto il pulsante del mouse. Così facendo, potete eseguire regolazioni precise del valore ogni qual volta il cursore del mouse è lontano dal centro della manopola o cursore.

Quando è visualizzato un valore, potete anche premere i tasti cursore (su/giù) per modificarlo.

Per inizializzare il valore di un parametro

Potete inizializzare il valore di un parametro tenendo premuto il tasto CTRL sulla tastiera del computer e cliccando il cursore o la manopola di quel parametro.

cf. Per maggiori dettagli, fate riferimento all'aiuto in linea del Fantom VS Editor.

Il Fantom VS in Generale

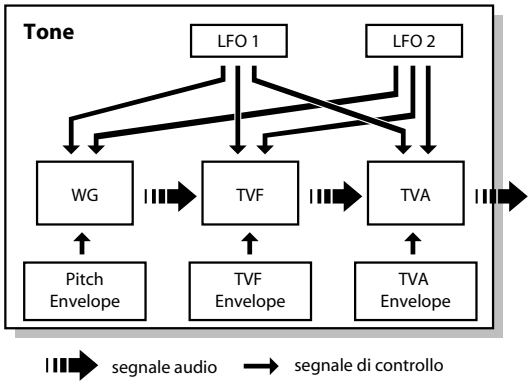
Com'è Organizzato il Fantom VS

Classificazione dei suoni del Fantom VS

Usando il Fantom VS, incontrerete varie unità sonore. Ecco una semplice spiegazione di queste unità.

Tone

Il Tone è la più piccola unità sonora nel Fantom VS. Però, non è possibile suonare un Tone da solo. La Patch è l'unità timbrica che può essere suonata, ed i Tone rappresentano il materiale sonoro che costituisce la patch.



I Tone consistono dei seguenti cinque elementi.

WG (Wave Generator)

Seleziona la forma d'onda PCM (onda) che è la base del suono, e determina il modo in cui cambia l'intonazione.

Il Fantom VS ha 1.240 forme d'onda differenti. Tutte le patch incorporate nel Fantom VS sono composte da combinazioni di Tone che sono basati su forme d'onda PCM (wave).

NOTA Il rhythm tone (suono di strumento a percussione) contiene 4 wave generator.

TVF (Time Variant Filter)

Specifica come cambiano le componenti di frequenza del suono nel tempo.

TVA (Time Variant Amplifier)

Specifica i cambiamenti del volume e la posizione del suono (pan).

Envelope

Un inviluppo specifica un cambiamento nel tempo. Inviluppi dedicati sono presenti per Pitch (intonazione), TVF (filtro), e TVA (volume). Per esempio se desiderate modificare il modo in cui il suono inizia o decade nel tempo, dovete regolare l'inviluppo del TVA per specificare il cambiamento di volume desiderato.

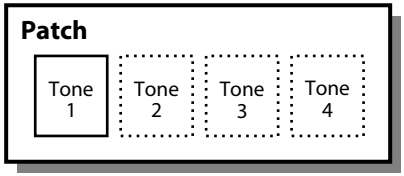
LFO (Low Frequency Oscillator)

Un LFO crea cambiamenti ciclici (modulazione). Vi sono due LFO, e ognuno può essere applicato a un aspetto del suono: WG (intonazione), TVF (filtro), o TVA (volume). Applicando un LFO all'intonazione del WG si produce il vibrato, applicandolo alla frequenza di taglio del TVF si produce un effetto wah, e applicandolo al volume del TVA si produce il tremolo.

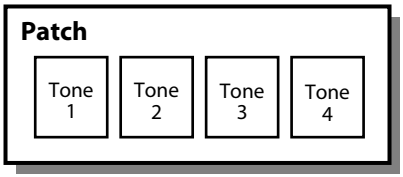
NOTA L'LFO non è incluso nei Rhythm Tone (suoni di strumenti a percussione).

Patch

Le Patch sono le unità sonore di base del Fantom VS: corrispondono ai singoli strumenti, come "piano," "organo," o "chitarra." Una patch può consistere di un massimo di 4 tone. I parametri Structure determinano come vengono combinati insieme i quattro Tone (p. 101).



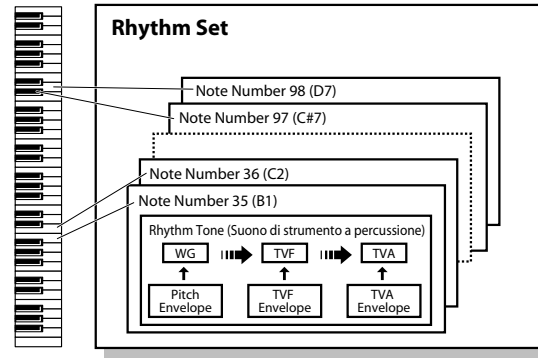
Esempio 1: Una Patch che consiste di un solo Tone (i Tone 2–4 sono disattivati).



Esempio 2: Una Patch che consiste di quattroTone.

Rhythm Set

Un Rhythm Set è un gruppo di suoni di strumenti a percussione (Rhythm Tone) diversi. Poiché gli strumenti a percussione generalmente non riproducono melodie, non è necessario per un suono di strumento a percussione poter riprodurre una scala sulla tastiera. È, invece, più importante che abbiate a disposizione il maggior numero possibile di strumenti a percussione contemporaneamente. Perciò, ogni tasto (note number) di un Rhythm Set riproduce uno strumento a percussione diverso.



Ogni strumento a percussione consiste dei seguenti quattro elementi. (Per i dettagli, fate riferimento alle spiegazioni dei "Tone.")

WG (Wave Generator)

TVF (Time Variant Filter)

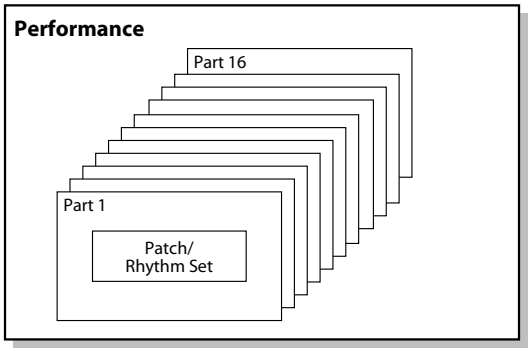
TVA (Time Variant Amplifier)

Envelope

Performance

Una performance ha una patch o un rhythm set assegnati ad ognuna delle 16 parti, e può gestire simultaneamente 16 suoni.

Poiché il generatore sonoro del Fantom può controllare più suoni (strumenti) viene chiamato generatore sonoro Multi-timbrico.



Parte

Sul Fantom VS, una "Parte" è un tipo di locazione a cui assegnate una patch o un rhythm set. Il Fantom VS ha 16 parti, e potete assegnare una patch o un rhythm set a ogni parte.

Riguardo alla Polifonia Simultanea

Il Fantom VS è in grado di suonare fino ad un massimo di 128 note simultaneamente. Il seguente paragrafo spiega cosa significa, e cosa accade quando al Fantom VS vengono richieste più di 128 voci.

Calcolare la polifonia

Il Fantom VS può produrre fino ad un massimo di 128 note contemporaneamente. Questo numero di note non varia solo a seconda del numero di note effettivamente suonate, ma anche dal numero di Tone usati da ogni patch, e dal numero di wave usate da ogni tone. Suonando una patch, la polifonia viene calcolata così:.

(numero di patch che stanno suonando) x (numero di tone usati dalle patch che suonano correntemente) x (numero di wave usate da questi tone)

Per esempio, se una patch consiste di 4 tone, e ognuno di questi tone usa 2 wave, usa un totale di 8 note di polifonia.

Polifonia della Patch

Se cercate di suonare più di 128 note simultaneamente sul Fantom VS, le note esistenti vengono interrotte, partendo dalla nota con la priorità più bassa tra le note che suonano correntemente. Questa priorità viene specificata dall'impostazione Patch Priority (p. 97).

Potete scegliere "LAST" o "LOUDEST" come patch priority. Se scegliete "LAST," le note si interrompono partendo dalla prima nota suonata tra le note che suonano correntemente quando superate il limite di 128 note. Se scegliete "LOUDEST," le note si interrompono partendo dalla nota col volume più basso. Normalmente, selezionerete probabilmente "LAST".

Priorità delle Note nella Performance

Poiché la Performance viene usata di norma per suonare un gruppo che consiste di diverse patch, è importante decidere quali parti hanno la priorità. La priorità è specificata dalle impostazioni Voice Reserve (p. 140). Quando una nota all'interno di una patch per essere data per fare spazio a nuove note, si applica l'impostazione Patch Priority della patch (p. 97).

Voice Reserve

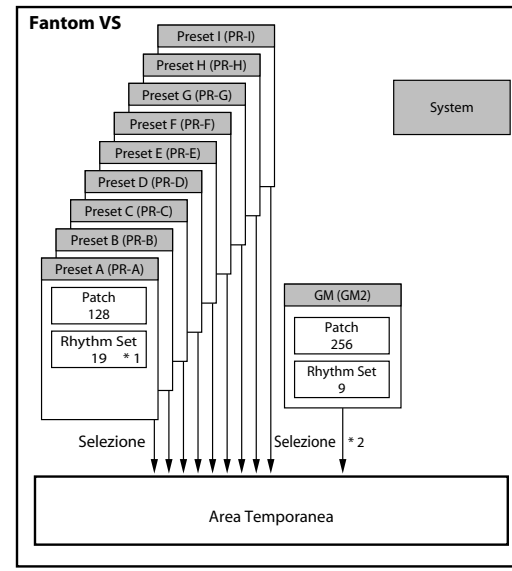
Il Fantom VS è dotato di una funzione Voice Reserve che vi permette di riservare un numero minimo di note che saranno sempre disponibili per ogni Parte. Per esempio se Voice Reserve è impostata su 10 per la Parte 16, la Parte 16 avrà sempre 10 note di capacità di produzione sonora disponibili anche se viene richiesto un totale superiore alle 128 note (per tutte le Parti). Quando effettuate le impostazioni di Voice Reserve, dovete considerare il numero di note che volete suonare in ogni Parte così come il numero di Tone utilizzati dalla Patch selezionata (p. 140).

MEMO

Non è possibile effettuare impostazioni Voice Reserve che farebbero si che il totale di tutte le parti sia maggiore di 128 voci.

Riguardo alla Memoria

Le impostazioni di patch e performance vengono salvate in ciò che chiamiamo memoria. Vi sono due tipi di memoria: temporanea e non-riscrivibile.



* 1 Solo in PR-A (PRST)
* 2 Le Patch/Rhythm Set selezionati non possono essere cambiati.

Memoria temporanea

Area temporanea

Questa è l'area che contiene i dati della patch che avete selezionato.

Quando suonate il Fantom VS, il suono viene prodotto in base ai dati nell'area temporanea. Modificando una patch, non agite direttamente sui dati in memoria; invece, richiamate i dati nell'area temporanea, e li modificate lì.

Le impostazioni nell'area temporanea sono temporanee, e vanno perse allo spegnimento o quando selezionate un'altra patch/performance.

Memoria Non-riscrivibile

Memoria Preset

I dati nella memoria Preset non possono essere riscritti. Però, potete richiamare le impostazioni dalla memoria preset nell'area temporanea, e modificarle.

Riguardo agli Effetti Interni

Tipi di Effetti

Il Fantom VS è dotato dei seguenti processori di effetti incorporati, e le impostazioni possono essere effettuate indipendentemente per ciascuno.

Multi-Effetti

I multieffetti sono effetti generici che cambiano completamente il tipo di suono modificando il suono stesso. Sono contenuti 78 tipi di effetti diversi; selezionate e usate il tipo adatto ai vostri scopi. Oltre ai tipi di effetti composti da effetti semplici come distorsione, flanger, e altri effetti di questo tipo, potete anche impostare un'ampia varietà di altri effetti, che collegano anche gli effetti in serie o in parallelo. Inoltre, mentre chorus e riverbero si trovano anche tra i multieffetti, il chorus e il riverbero descritti sotto vengono gestiti con un sistema differente. Possono essere usati simultaneamente tre tipi di multi-effetto; questi sono chiamati MFX1, MFX2, e MFX3.

Chorus

Il Chorus aggiunge intensità e spaziosità al suono. Potete selezionare se usare questo effetto come un chorus o come un delay.

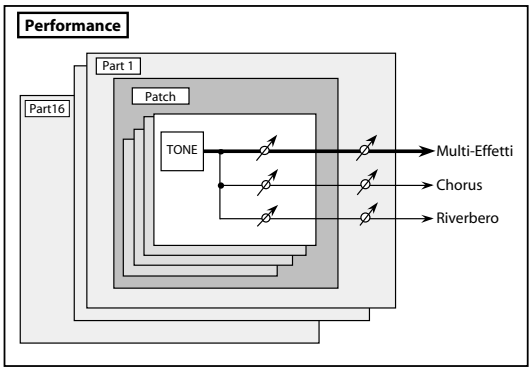
Reverb

Il riverbero è un effetto che simula le riverberazioni che caratterizzano i suoni che si sentono in una sala o in altri ambienti acustici. Potete scegliere tra cinque tipi di riverbero.

Con funzionano le unità effetti

I multieffetti, il chorus e il riverbero possono essere impostati individualmente. L'intensità di ogni effetto viene impostata per ogni parte.

A seconda delle impostazioni, potete avere le impostazioni dell'effetto di una patch o rhythm set assegnato ad una parte applicate all'intera performance.



Creare una Patch

Con il Fantom VS, avete il totale controllo su un'ampia varietà di impostazioni. Ogni voce impostabile è chiamata **parametro**. Questo capitolo spiega le procedure usate nel creare le Patch, e le funzioni dei parametri Patch.

Come Impostare le Patch

Partite da una patch esistente e modificatela per creare una nuova patch. Poiché una patch è una combinazione di un massimo di quattro tone, dovreste ascoltare come suonano i singoli tone prima di eseguire le modifiche.

Quattro Consigli per Modificare le Patch

- **Selezionate una Patch che sia simile al suono che volete creare.**

  È difficile creare un suono nuovo che sia esattamente come volete se selezionate semplicemente una Patch e modificate i suoi parametri a caso. È sensato iniziare con una Patch il cui suono è vicino a quanto avete in mente.

- **Decidete quali Tone suonano.**

  Quando create una Patch, è importante decidere quali Tone utilizzerete. Impostate i Tone Switch 1–4 per specificare se ogni tone suona (on), o no (off). È anche importante disattivare i Tone inutilizzati per evitare sprechi di voci, riducendo inutilmente il numero di note simultanee che potete suonare.

- **Controllate l'impostazione Structure.**

  L'importante parametro Structure determina come si combinano i quattro Tone. Prima di selezionare nuovi Tone, siate certi di comprendere come si influenzano tra loro i Tone correntemente selezionati.

- **Disattivate gli Effetti.**

  Poiché gli effetti del Fantom VS hanno un impatto così profondo sui suoi timbri, disattivateli per ascoltare il suono da solo, così da poter valutare meglio i cambiamenti che state effettuando. Poiché quando gli effetti sono inattivi sentite il suono originale della Patch, i risultati delle vostre modifiche saranno più facili da notare. In realtà, in certi casi, la modifica delle sole impostazioni degli effetti può darvi il suono che cercate.

Funzioni dei Parametri della Patch

Questa sezione spiega le funzioni che hanno i diversi parametri della Patch, così come la composizione di questi parametri.

MEMO

I parametri contrassegnati da una "★" possono essere controllati usando messaggi MIDI specificati (Matrix Control). Le impostazioni della schermata Control determinano come vengono controllati questi parametri (p. 121).

Impostazioni Comuni all'Intera Patch (GENERAL)

Patch General

Patch Category

Specifica il tipo (categoria) della patch.

Categoria		Contenuto
- - -	No Assign	Nessuna assegnazione
PNO	AC.Piano	Piano Acustico
EP	EL.Piano	Piano Elettrico
KEY	Keyboards	Altre Tastiere (Clavicembalo, Arpsicordo etc.)
BEL	Bell	Campane, Tappeto di Campane
MLT	Mallet	Mallet
ORG	Organ	Organo Elettrico e da Chiesa
ACD	Accordion	Fisarmonica
HRM	Harmonica	Armonica, Armonica Blues
AGT	AC.Guitar	Chitarra Acustica
EGT	EL.Guitar	Chitarra Elettrica
DGT	DIST.Guitar	Chitarra Distorta
BS	Bass	Basso Acustico & Elettrico
SBS	Synth Bass	Synth Bass

Categoria		Contenuto
STR	Strings	Archi
ORC	Orchestra	Gruppo Orchestrale
HIT	Hit&Stab	Orchestra Hit, Hit
WND	Wind	Fiati (Oboe, Clarinetto etc.)
FLT	Flute	Flauto, Ottavino
BRS	AC.Brass	Ottoni Acustici
SBR	Synth Brass	Ottoni Sintetizzati
SAX	Sax	Sax
HLD	Hard Lead	Hard Synth Lead
SLD	Soft Lead	Soft Synth Lead
TEK	Techno Synth	Techno Synth
PLS	Pulsating	Pulsating Synth
FX	Synth FX	Effetti Synth (Rumore etc.)
SYN	Other Synth	Poly Synth
BPD	Bright Pad	Bright Pad Synth (tappeti brillanti)
SPD	Soft Pad	Soft Pad Synth (tappeti soft)
VOX	Vox	Voce, Coro
PLK	Plucked	Strumenti a Corde Pizzicate (Arpa, etc.)
ETH	Ethnic	Altri Strumenti Etnici
FRT	Fretted	Strumenti a Corde con Tasti (Mandolino, etc.)
PRC	Percussion	Percussioni
SFX	Sound FX	Effetti Sonori
BTS	Beat&Groove	Beat and Groove
DRM	Drums	Batteria
CMB	Combination	Altre Patch che usano Split e Layer

Patch Level

Specifica il volume della patch.

Valore: 0–127

Patch Pan

Specifica il pan della patch. "L64" è tutto a sinistra, "0" rappresenta il centro, e "63R" è tutto a destra.

Valore: L64–0–63R

Patch Priority

Determina come vengono gestite le note quando viene superato il limite massimo di polifonia (128 voci).

Valore

LAST: Viene data priorità all'ultima voce suonata, e le note che suonano correntemente vengono interrotte in ordine, a partire dalla prima nota che sta suonando.

LOUDEST: Viene data priorità alle voci col volume più alto, e le note che suonano correntemente vengono interrotte in ordine, a partire dalla nota col volume più basso.

Octave Shift

Regola l'intonazione del suono della Patch verso l'acuto o verso il basso in unità di un'ottava (+/-3 ottave).

Valore: -3– +3

Patch Coarse Tune ★

Regola l'intonazione del suono della Patch verso l'acuto o verso il basso in unità di un semitono (+/-4 ottave).

Valore: -48– +48

Patch Fine Tune

Regola l'intonazione del suono della Patch verso l'acuto o verso il basso in unità di 1-cent (+/-50 cent).

Valore: -50– +50

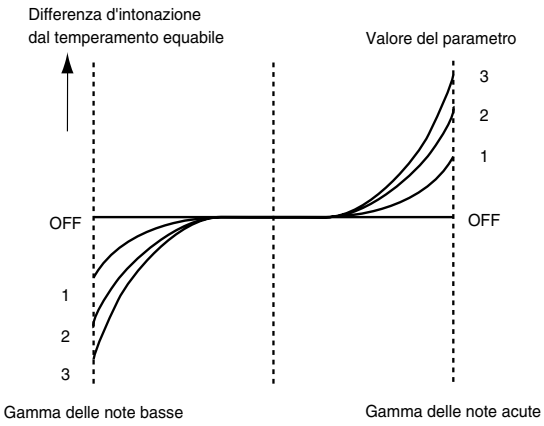
MEMO Un cent è 1/100 di un semitono.

Stretch Tune Depth

Questa impostazione permette di applicare le cosiddette "stretched tuning" alla Patch. (Lo stretched tuning è un sistema di accordatura dei pianoforti acustici, in cui le note più basse sono più basse e quelle acute più acute di quanto stabilito dai rapporti di accordatura matematici.) Col valore OFF, l'accordatura della Patch è quella del temperamento equabile. Il valore "3" produce la maggior differenza di intonazione delle zone più acute e più basse.

Valore: OFF, 1–3

Il diagramma mostra il cambiamento di intonazione relativamente al temperamento equabile che avviene nelle zone più acute e più basse. Questa impostazione ha un sottile effetto sul modo in cui risuonano gli accordi.



Analog Feel (Analog Feel Depth)

Specifica l'intensità di modulazione 1/f che viene applicata alla Patch. (La modulazione 1/f è una piacevole e naturale percentuale di modulazione che avvertite nel mormorio di un ruscello o nell'agitarsi del vento.)

Aggiungendo questa "modulazione 1/f," potete simulare l'instabilità naturale caratteristica di un sintetizzatore analogico.

Valore: 0–127

Cutoff Offset

Cutoff Frequency Offset altera la cutoff frequency dell'intera patch, preservando le differenze relative tra i valori di cutoff frequency impostati per ogni tone con i parametri Cutoff Frequency (p. 110).

Intervallo: -63– +63

NOTA

Questo valore viene aggiunto al valore della cutoff frequency di un tone, per cui se il valore della cutoff frequency di un tone è già impostato a "127" (massimo), impostazioni positive "+" di questo parametro non producono alcun cambiamento.

Resonance Offset

Resonance Offset altera la risonanza complessiva della Patch, preservando le differenze relative tra i valori di risonanza impostati per ogni Tone dal parametro Resonance (p. 110).

Intervallo: -63– +63

* **Resonance:** enfatizza gli armonici nella regione della frequenza di taglio, dando più carattere al suono.

NOTA

Questo valore viene aggiunto al valore resonance del tone, per cui se il valore resonance di un tone è già impostato a "127" (massimo), impostazioni positive "+" di questo parametro non producono alcun cambiamento.

Attack Time Offset

Attack Time Offset altera il tempo di attacco complessivo della Patch, preservando le differenze relative tra i valori dei tempi di attacco impostati per ogni Tone dai parametri TVA Env Time 1 (p. 115), F-Env Time 1 (p. 112).

Intervallo: -63– +63

* **Attack Time:** Il tempo impiegato dal suono per raggiungere il volume massimo dopo la pressione del tasto e l'inizio del suono.

NOTA

Questo valore viene aggiunto al valore attack time del tone, per cui se il valore attack time di un tone è già impostato a "127" (massimo), impostazioni positive "+" di questo parametro non producono alcun cambiamento.

Release Time Offset

Release Time Offset altera il tempo di rilascio complessivo della Patch, preservando le differenze relative tra i valori dei tempi di rilascio impostati per ogni Tone dai parametri TVA Env Time 4 (p. 115), F-Env Time 4 (p. 112).

Intervallo: -63– +63

* **Release Time:** Il tempo che trascorre tra quando sollevate il dito dal tasto e la scomparsa del suono.

NOTA

Questo valore viene aggiunto al valore release del tone, per cui se il valore release time di un tone è già impostato a "127" (massimo), impostazioni positive "+" di questo parametro non producono alcun cambiamento.

Velocity Sens Offset (Velocity Sensitivity Offset)

Velocity Sensitivity Offset altera la Velocity Sensitivity complessiva della Patch, preservando le differenze relative tra i valori di Velocity Sensitivity impostati per ogni Tone dai parametri sotto.

Parametro Cutoff V-Sens (p. 111)

Parametro Level V-Sens (p. 113)

Intervallo: -63– +63

* **Velocity:** Velocità con cui viene abbassato il tasto (dinamica).

NOTA

Questo valore viene aggiunto al valore velocity sensitivity del tone, per cui se il valore velocity sensitivity di un tone è già impostato a "+63" (massimo), impostazioni positive "+" di questo parametro non producono alcun cambiamento.

Mono/Poly

Specifica se la Patch suona polifonicamente (POLY) o monofonicamente (MONO). L'impostazione "MONO" è efficace suonando la Patch di uno strumento solista come il sax o il flauto.

Valore

MONO: Suona solo l'ultima nota eseguita.

POLY: Potete suonare due o più note simultaneamente.

Legato Switch

Legato Switch è valido quando il parametro Mono/Poly è impostato su "MONO." Questa impostazione specifica se la funzione Legato Switch viene usata (ON) o meno (OFF).

Quando il parametro Legato Switch è ON, premendo un tasto mentre un altro tasto è già premuto fa si che l'intonazione della nota che suona correntemente cambi in quella del nuovo tasto premuto, pur continuando a suonare. Può essere utile nel simulare tecniche esecutive chitarristiche come hammer-on e pull-off (legato ascendente e discendente).

Valore: OFF, ON

Legato Retrigger (Legato Retrigger Switch)

Legato Retrigger è valido quando il parametro Mono/Poly è impostato su "MONO" e il parametro Legato Switch è impostato su "ON." Questa impostazione determina se i suoni vengono rieseguiti (ON) o no (OFF) quando suonate legato. Viene di norma impostato su ON. Quando è OFF, quando un tasto viene mantenuto premuto e un altro viene premuto successivamente, cambia solo l'intonazione, senza che suoni l'attacco dell'ultimo tasto premuto. Impostatelo su OFF suonando frasi di archi e fiati o usando la modulazione con un suono di sintetizzatore monofonico.

Valore: OFF, ON

Supponiamo di aver impostato il Legato Switch su "ON," e Legato Retrigger su "OFF." Quando suonate legato (premendo un tasto più acuto mentre in tasto più basso precedente è ancora abbassato), l'intonazione potrebbe in certi casi non raggiungere completamente l'intonazione desiderata (arrestandosi invece ad un'altezza intermedia). Questo può avvenire perché il limite di innalzamento dell'intonazione, determinato dal wave level, è stato superato. Inoltre, se vengono usati limiti superiori dell'intonazione differenti per le wave di una Patch che usa più tone, questa potrebbe non suonare in MONO. Per eseguire grandi cambiamenti di intonazione, impostate Legato Retrigger su "ON."

Portamento Switch

Specifica se l'effetto portamento viene applicato (ON) o no (OFF).

Valore: OFF, ON

Portamento

Il Portamento è una funzione che fa si che l'intonazione della Patch cambi in modo lineare da una nota a quella successiva. Applicando il portamento quando il parametro Mono/Poly è "MONO," potete simulare tecniche esecutive come il glissando del violino.

Portamento Mode

Specifica le condizioni esecutive in cui viene applicato il portamento.

Valore

NORMAL: Il Portamento viene sempre applicato.

LEGATO: Il Portamento viene applicato solo alle note suonate legato (cioè, quando premete un secondo tasto prima di rilasciare il primo).

Portamento Type

Specifica il tipo di effetto portamento.

Valore

RATE: Il tempo impiegato dipende dalla distanza tra le due intonazioni.

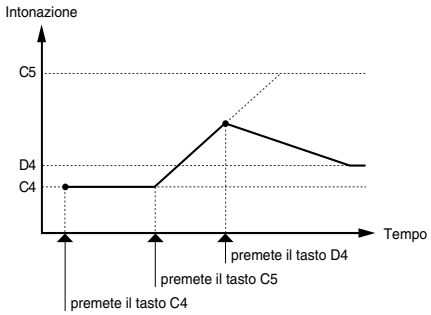
TIME: Il tempo impiegato è costante, indipendentemente dalla differenza di altezza delle note.

Portamento Start

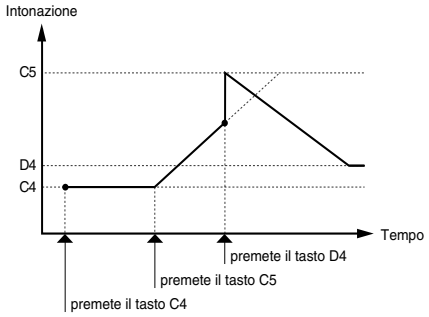
Quando viene premuto un altro tasto durante un cambiamento di intonazione prodotto dal portamento, inizia un nuovo cambiamento di intonazione. Questa impostazione specifica l'intonazione da cui inizia il cambiamento.

Valore

PITCH: Inizia un nuovo portamento quando viene premuto un altro tasto mentre l'intonazione sta cambiando.



NOTE: Il Portamento ricomincia dall'altezza che verrebbe raggiunta dal cambiamento in corso.



Portamento Time

Quando viene usato il portamento, specifica il tempo necessario per il cambiamento dell'intonazione. Valori più elevati fanno si che il cambiamento di intonazione verso la nota successiva impieghi un tempo più lungo.

Valore: 0–127

Cambiare il Modo in Cui Suonano i Tone (TMT)

Potete usare la forza con cui suonate i tasti, o i messaggi MIDI per controllare il modo in cui viene eseguito il Tone. Questo prende il nome di Tone Mix Table (TMT).

cf. Per i dettagli su queste impostazioni, fate riferimento a **Come Impostare le Patch** (p. 96).

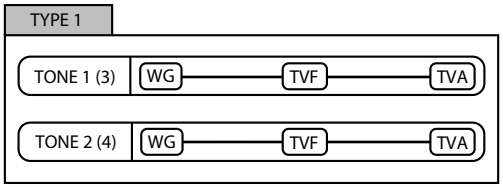
Patch TMT

Structure Type 1 & 2, 3 & 4

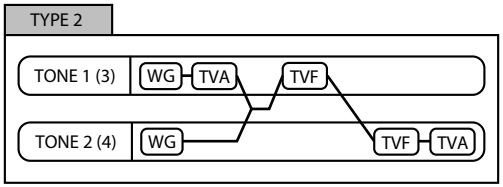
Determina come sono collegati tra loro i Tone 1 e 2, o i Tone 3 e 4.

Valore: 1–10

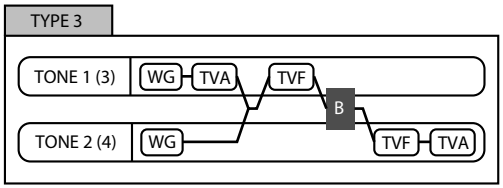
Sono disponibili i seguenti 10 Tipi differenti di combinazione.



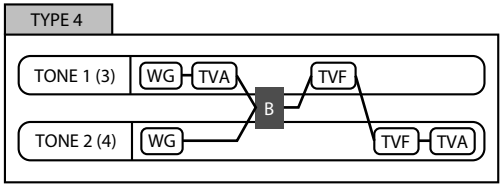
Con questo tipo, i Tone 1 e 2 (o 3 e 4) sono indipendenti. Usatelo per preservare i suoni PCM o creare e combinare i suoni di ogni Tone.



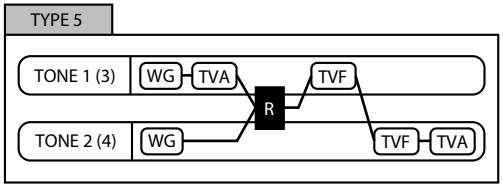
Questo tipo sovrappone due filtri insieme per intensificare le caratteristiche dei filtri. Il TVA del Tone 1 (o 3) controlla il bilanciamento di volume tra i due Tone.



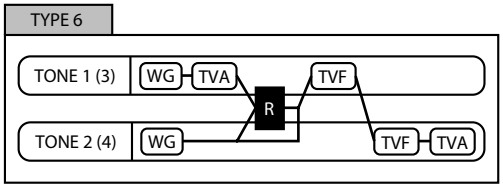
Questo tipo mixa il suono del tone 1 (3) e del tone 2 (4), applica un filtro, e poi applica un booster per distorcere la forma d'onda.



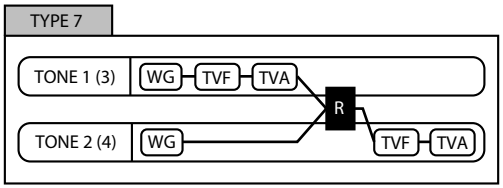
Questo tipo applica un booster per distorcere la forma d'onda, e poi combina i due filtri. Il TVA del Tone 1 (o 3) controlla il bilanciamento di volume tra i due Tone e regola il livello del booster.



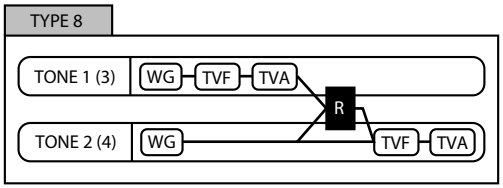
Questo tipo usa un ring modulator per creare nuovi armonici, e combina i due filtri. Il TVA del Tone 1 (3) controlla il bilanciamento di volume tra i due Tone e regola l'intensità del ring modulator.



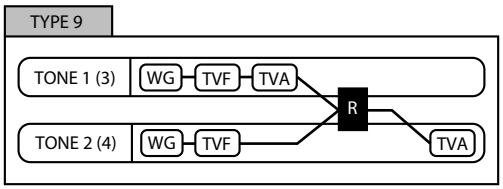
Questo tipo usa un ring modulator per creare nuovi armonici, e inoltre mixa il suono del tone 2 (4) e sovrappone i due filtri. Poiché il suono che ha attraversato il ring modulator può essere mixato col Tone 2 (4), il TVA del Tone 1 (3) può regolare la quantità del suono che ha attraversato il ring modulator.



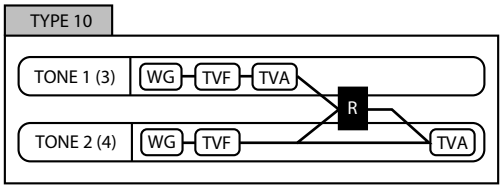
Questo tipo applica un filtro al tone 1 (3) e ne effettua la modulazione ad anello col tone 2 (4) per creare nuovi armonici.



Questo tipo invia il Tone 1 (3) filtrato e il Tone 2 (4) attraverso un ring modulator, e poi mixa il suono del Tone 2 (4) e applica un filtro al risultato.



Questo tipo fa passare il suono filtrato di ogni tone attraverso il ring modulator per creare nuovi armonici. Il TVA del Tone 1 (o 3) controlla il bilanciamento di volume tra i due Tone e regola l'intensità della modulazione ad anello.



Questo tipo fa passare il suono filtrato di ogni tone attraverso il ring modulator per creare nuovi armonici, e poi mixa il suono del Tone 2 (4). Poiché il suono che ha attraversato il ring modulator può essere mixato col Tone 2 (4), il TVA del Tone 1 (3) può regolare la quantità del suono che ha attraversato il ring modulator.

- Quando sono selezionati i TYPE 2–10 e un Tone di una coppia viene disattivato, l'altro Tone suona come nel TYPE 1 indipendentemente dall'impostazione visualizzata.
- Se limitate la zona di tastiera in cui suona un Tone (Keyboard Range p. 103) o limitate l'intervallo di dinamica entro cui suona (Velocity Range p. 104), il risultato nelle aree o intervalli entro cui il Tone non suona equivale a quando il Tone è stato disattivato. Questo significa che se sono selezionati i TYPE 2–10 e create un'area della tastiera o un velocity range in cui il Tone di una coppia non suona, le note eseguite in quell'area o intervallo vengono suonate dall'altro Tone come con la struttura TYPE 1 indipendentemente dall'impostazione visualizzata.

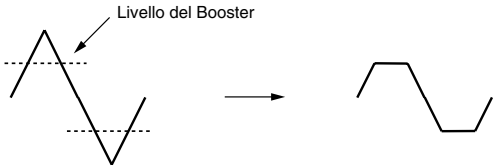
Booster 1&2, 3&4 (Booster Gain)

Quando è stata selezionata una Structure Type col valore TYPE 3 o TYPE 4, potete regolare l'intensità del booster. Il booster aumenta il segnale in ingresso al fine di distorcere il suono. Questo crea l'effetto di distorsione usato frequentemente con le chitarre elettriche. Valori più elevati producono maggior distorsione.

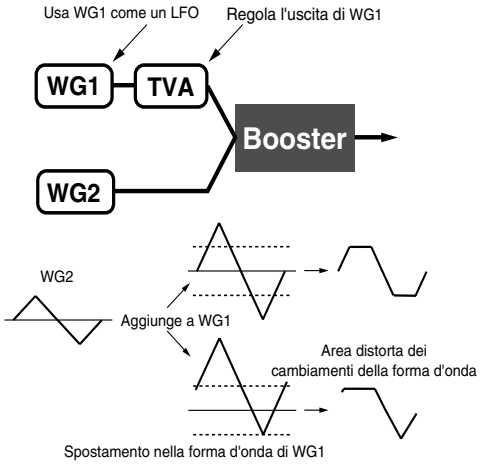
Valore: 0, +6, +12, +18

Booster

Il Booster viene usato per distorcere il segnale in ingresso.



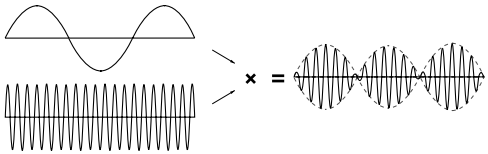
Oltre a usarlo per creare distorsione, potete usare la forma d'onda (WG1) di uno dei Tone come un LFO che sposta l'altra forma d'onda (WG2) in alto o in basso per creare una modulazione simile alla PWM (pulse width modulation). Questo parametro funziona al meglio se usato insieme al parametro Wave Gain (p. 105).



Ring Modulator

Un ring modulator (modulatore ad anello) moltiplica tra loro le forme d'onda di due Tone, generando molti nuovi armonici (parziali inarmonici) non presenti nelle due forme d'onda iniziali. (A meno che una delle due forme d'onda non sia un'onda sinusoidale, non vengono di norma creati componenti di frequenza con spaziature regolari.)

Poiché le differenze d'intonazione tra le due forme d'onda cambiano la struttura armonica, il risultato è un suono metallico privo d'intonazione. Questa funzione è adatta a creare suoni metallici come le campane.



Key Fade Lower (Keyboard Fade Width Lower)

Determina cosa accade al livello del Tone quando viene suonata una nota più bassa dell'intervallo di tasti specificato. Valori più elevati producono un cambiamento più graduale del volume. Se volete che le note al di fuori dell'intervallo di tasti specificato non suonino affatto, impostate questo parametro a "0."

Valore: 0–127

Key Range Lower (Keyboard Range Lower)

Specifica la nota più bassa che fa suonare il Tone per ogni Tone.

Valore: C-1–UPPER

Key Range Upper (Keyboard Range Upper)

Specifica la nota più acuta che fa suonare il Tone per ogni Tone.

Valore: LOWER–G9

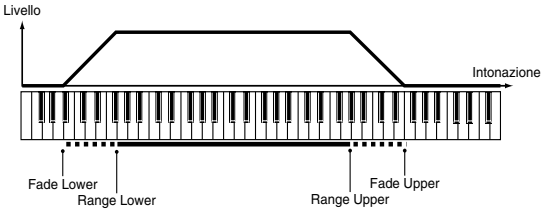
NOTA

Se cercate di impostare il tasto più acuto sotto a quello più basso o viceversa, l'altro valore viene automaticamente modificato sulla stessa impostazione.

Key Fade Upper (Keyboard Fade Width Upper)

Determina cosa accade al livello del Tone quando viene suonata una nota più acuta dell'intervallo di tasti specificato. Valori più elevati producono un cambiamento più graduale del volume. Se volete che le note al di fuori dell'intervallo di tasti specificato non suonino affatto, impostate questo parametro a "0."

Valore: 0–127



TMT Velocity Control (TMT Velocity Control Switch)

TMT Velocity Control determina se suona un tone differente (ON) o no (OFF) a seconda della forza con cui suonate la tastiera (velocity).

Col valore "RANDOM," i tone che costituiscono la patch suonano in modo casuale, indipendentemente da qualsiasi messaggio di Velocity.

Col valore "CYCLE," i tone che costituiscono la patch suonano consecutivamente, indipendentemente da qualsiasi messaggio di Velocity.

Valore: OFF, ON, RANDOM, CYCLE

NOTA

Invece di usare la Velocity, potete far suonare Tone differenti usando il Matrix Control (p. 105). Però, la velocity della tastiera e il Matrix Control non possono essere usati simultaneamente per far suonare tone differenti. Quando usate il Matrix Control per cambiare i tone, impostate il parametro Velocity Control su "OFF."

Velo Fade Lower (Velocity Fade Width Lower)

Determina cosa accade al livello del Tone quando il Tone viene suonato con una velocity (dinamica) più debole dell'intervallo di velocity specificato. Valori più elevati producono un cambiamento più graduale del volume. Se non volete che suonino per nulla le note al di fuori dell'intervallo di velocity specificato, impostate questo parametro a "0."

Valore: 0–127

Velo Range Lower (Velocity Range Lower)

Specifica il limite inferiore della velocity che fa suonare il Tone. Effettuate questa impostazione quando volete che suonino Tone differenti in risposta a note suonate con forze diverse.

Valore: 1–UPPER

Velo Range Upper (Velocity Range Upper)

Specifica il limite superiore della velocity che fa suonare il Tone. Effettuate questa impostazione quando volete che suonino Tone differenti in risposta a note suonate con forze diverse.

Valore: LOWER–127

NOTA

Se cercate di impostare il valore Lower velocity sopra ad Upper, o Upper ad un valore inferiore a Lower, l'altro valore viene regolato automaticamente sulla stessa impostazione.

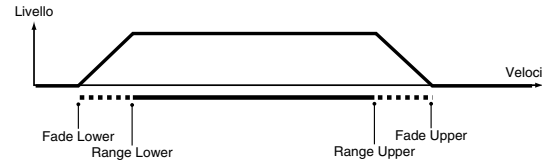
MEMO

Usando il Matrix Control per far suonare tone differenti, impostate il valore più basso (Lower) e quello più alto (Upper) del valore del messaggio MIDI utilizzato.

Velo Fade Upper (Velocity Fade Width Upper)

Determina cosa accade al livello del Tone quando il Tone viene suonato con una velocity (dinamica) più forte dell'intervallo di velocity specificato. Valori più elevati producono un cambiamento più graduale del volume. Se non volete che suonino per nulla le note al di fuori dell'intervallo di velocity specificato, impostate questo parametro a "0."

Valore: 0–127



TMT Control Sw (TMT Control Switch)

Usate il Matrix Control per abilitare (ON), o disabilitare (OFF) la riproduzione dei differenti tone.

Valore: OFF, ON

NOTA

Potete anche far si che suonino tone differenti in risposta a note eseguite con dinamiche differenti (velocity) sulla tastiera (p. 104). Però, Matrix Control e la velocity della tastiera non possono essere usati simultaneamente per far suonare tone differenti. Quando volete far suonare tone differenti, impostate il parametro Velocity Control (p. 104) su "OFF."

Modificare le Forme d'Onda (WG)

Patch WG

Wave No. L (Mono) (Wave Number L (Mono)) Wave No. R (Wave Number R)

Seleziona la forma d'onda di base di un Tone. Assieme al numero della Wave, il nome della Wave appare nella parte inferiore del display.

In modo monofonico, è specificato solo il lato sinistro (L). In stereo, è specificata anche la parte destra (R).

* Quando usate un multisample in stereo, dovete specificare lo stesso numero per L e R.

Valore: —-, 1–1240 (il limite superiore dipende dal wave group.)

* Quando usate un multisample in stereo, dovete specificare lo stesso numero per L e R.

Wave Gain

Specifica il guadagno (amplificazione) della forma d'onda. Il valore cambia in intervalli di 6 dB (decibel)—un aumento di 6 dB raddoppia il guadagno della forma d'onda. Se intendete usare il Booster per distorcere il suono della forma d'onda, impostate questo parametro al suo valore massimo (p. 103).

Valore: -6, 0, +6, +12

FXM Switch

Imposta se viene usata (ON) o meno (OFF) la FXM.

Valore: OFF, ON

FXM

FXM (Frequency Cross Modulation) usa una forma d'onda specificata per applicare la modulazione di frequenza alla forma d'onda correntemente selezionata, creando armonici complessi. Questo è utile per creare suoni dal sapore drammatico o effetti sonori.

FXM Color

Specifica come la FXM esegue la sua modulazione di frequenza. Valori elevati producono un suono più granuloso, mentre valori bassi generano un suono più metallico.

Valore: 1–4

FXM Depth ★

Specifica l'intensità della modulazione prodotta dalla FXM.

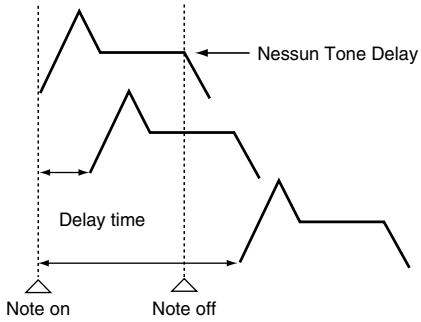
Valore: 0–16

Tone Delay Mode

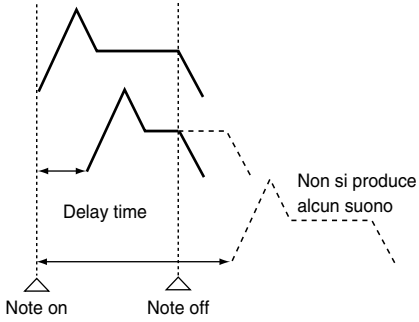
Seleziona il tipo di ritardo (delay) del tone.

Valore

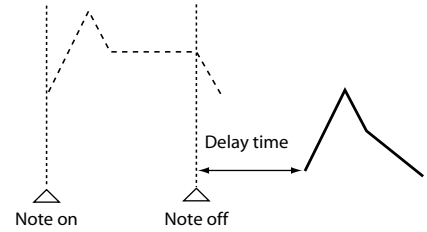
NORM: Il Tone inizia a suonare una volta trascorso il tempo specificato dal parametro Delay Time.



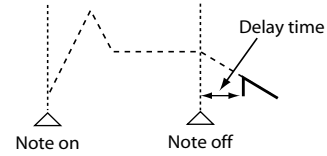
HOLD: Benché il Tone inizi a suonare una volta trascorso il tempo specificato dal parametro Delay Time, se il tasto viene rilasciato prima che sia trascorso il tempo specificato dal parametro Delay Time, il Tone non suona.



OFF-N: Invece di suonare mentre il tasto è premuto, il Tone inizia a suonare una volta che è trascorso il periodo di tempo specificato dal parametro Delay Time dopo il rilascio del tasto. È efficace, per esempio, quando volete simulare i "rumori" delle chitarre e di altri strumenti.



OFF-D: Invece di suonare mentre il tasto è premuto, il Tone inizia a suonare una volta che è trascorso il periodo di tempo specificato dal parametro Delay Time dopo il rilascio del tasto. Qui, però, i cambiamenti nel TVA Envelope iniziano mentre il tasto è premuto, il che significa spesso che si sente solo il suono della porzione di rilascio dell'inviluppo.



NOTA

Se avete selezionato una forma d'onda di un suono di tipo "decay" (cioè, un suono che scompare naturalmente anche se non viene rilasciato il tasto), selezionando "OFF-N" o "OFF-D" potreste non sentire alcun suono.

Tone Delay

Produce un ritardo tra il momento in cui premete (o rilasciate) un tasto, e il momento in cui il Tone inizia effettivamente a suonare. Potete anche effettuare impostazioni che spostano la temporizzazione con cui viene suonato ogni Tone. Questo differisce dal Delay degli effetti interni, per il fatto che cambiando le qualità sonore dei Tone ritardati e cambiando l'intonazione di ogni Tone, potete eseguire passaggi arpeggiati premendo un solo tasto.

Potete anche sincronizzare il tempo del tone delay al tempo del vostro sequencer MIDI esterno.

NOTA

Se non utilizzate Tone Delay, impostate il parametro Delay Mode su "NORM" e il parametro Delay Time a "0."

- Quando il parametro Structure ha un valore nell'intervallo "2"–"10," le uscite dei Tone 1 e 2 vengono combinate nel Tone 2, e le uscite dei Tone 3 e 4 vengono combinate nel Tone 4. Per questa ragione, il Tone 1 segue le impostazioni del Tone 2, e il Tone 3 segue le impostazioni del Tone 4 (p. 101).

Tone Delay Time

Specifica il tempo tra la pressione del tasto (o se il parametro Delay Mode è impostato su "OFF-N" o "OFF-D," il tempo dal rilascio del tasto) e il momento in cui suona il Tone.

Valore: 0–127, Note

Tone Delay Time specifica la durata del beat del tempo sincronizzato quando il tempo che specifica il ritardo del Tone (Patch Tempo) è sincronizzato al tempo impostato in un sequencer MIDI esterno.

(Esempio)

Per un tempo di 120 (120 note da un quarto al minuto (60 secondi))

Impostazione	Delay time
𝅗𝅥 (minima)	1 secondo (60 / 60 = 1 (secondo))
♩ (semiminima)	0,5 secondi (60 / 120 = 0,5 (secondi))
♪ (croma)	0,25 secondi (60 / 240 = 0,25 (secondi))

Tone Coarse Tune ★

Regola l'intonazione del Tone in intervalli di semitono verso l'acuto o il basso (+/-4 ottave).

Valore: -48– +48

Tone Fine Tune ★

Regola l'intonazione del Tone in intervalli di 1-cent verso l'acuto o il basso (+/-50 cent)).

Valore: -50– +50

MEMO Un cent è 1/100 di un semitono.

Random Pitch Depth

Specifica l'ampiezza della deviazione casuale dell'intonazione che avviene alla pressione di ogni tasto. Se non volete un cambiamento casuale dell'intonazione, impostate questo parametro a "0". L'impostazione è regolabile in unità di 1 cent (1/100 di semitono).

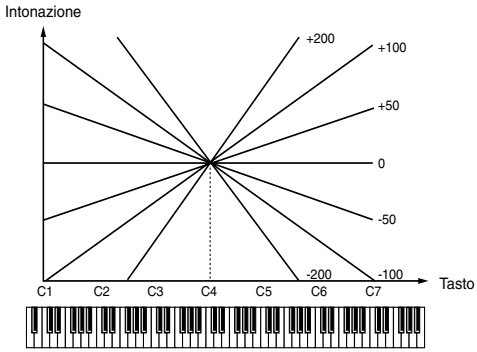
Valore: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Pitch Keyfollow

Imposta la quantità di variazione dell'intonazione che avviene per ogni ottava della tastiera (cioè, 12 tasti).

Per un cambiamento d'intonazione come su una tastiera normale, impostate questo parametro a +100. Per un cambiamento d'intonazione di 2 ottave quando la posizione sulla tastiera si alza di 1 ottava, impostate questo parametro a +200. Valori negativi (-) abbassano l'intonazione anche se vi spostate verso l'acuto sulla tastiera. Se volete che si produca la stessa intonazione indipendentemente dal tasto premuto, impostate questo parametro a 0.

Valore: -200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200



Bend Range Up (Pitch Bend Range Up)

Specifica la quantità di cambiamento d'intonazione (in semitoni) che avviene spostando la leva del Pitch Bend tutta a destra. Per esempio, se questo parametro è impostato a "12," l'intonazione sale di un'ottava quando la leva del bender viene spostata tutta a destra.

Valore: 0– +48

Bend Range Down (Pitch Bend Range Down)

Specifica la quantità di cambiamento d'intonazione (in semitoni) che avviene spostando la leva del Pitch Bend tutta a sinistra. Per esempio, se questo parametro è impostato a "-48" e muovete la leva del pitch bend tutta a sinistra, l'intonazione scende di 4 ottave.

Valore: -48–0

Patch Pitch Env (Patch Pitch Envelope)

P-Env Depth (Pitch Envelope Depth)

Regola l'effetto del Pitch Envelope. Valori più elevati fanno si che l'inviluppo dell'intonazione produca un cambiamento maggiore. Impostazioni negative (-) invertono la forma dell'inviluppo.

Valore: -12– +12

P-Env V-Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)

Le dinamiche dell'esecuzione alla tastiera possono essere usate per controllare l'intensità dell'inviluppo dell'intonazione. Se volete che l'inviluppo dell'intonazione abbia più effetto per le note suonate forte, impostate questo parametro su un valore positivo (+). Se volete che l'inviluppo dell'intonazione abbia meno effetto per le note suonate forte, impostate questo parametro su un valore negativo (-).

Valore: -63– +63

P-Env T1 V-Sens (Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Permette alla dinamica di influenzare il Time 1 del Pitch envelope. Se volete che il Time 1 acceleri per le note suonate forte, impostate questo parametro su un valore positivo (+). Se volete che rallenti, impostatelo su un valore negativo (-).

Valore: -63– +63

P-Env T4 V-Sens (Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

Usate questo parametro quando volete che la velocità di rilascio del tasto influenzi il valore di Time 4 del pitch envelope. Se volete che Time 4 acceleri per le note rilasciate velocemente, impostate un valore positivo (+). Se volete che rallenti, impostatelo su un valore negativo (-).

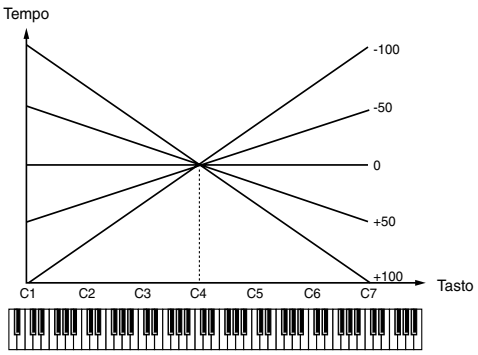
Valore: -63– +63

P-Env Time KF (Pitch Envelope Time Keyfollow)

Usate questo parametro quando volete che la posizione delle note sulla tastiera influenzi i tempi (Time 2–Time 4) dell'inviluppo dell'intonazione. Basandosi sui tempi dell'inviluppo dell'intonazione del tasto C4, impostazioni positive (+) fanno si che le note sopra a C4 abbiano tempi progressivamente più brevi, e impostazioni negative (-) fanno

si che i tempi siano progressivamente più lunghi. Valori più elevati producono un maggior cambiamento.

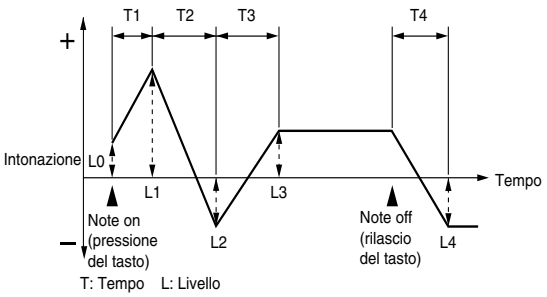
Valore: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100



P-Env Time 1–4 (Pitch Envelope Time 1–4) ★

Specifica i tempi dell'inviluppo dell'intonazione (Time 1–Time 4). Valori più grandi risultano in tempi più lunghi per raggiungere l'intonazione successiva (per esempio, Time 2 controlla il tempo necessario per passare da Level 1 a Level 2.)

Valore: 0–127



P-Env Level 0–4 (Pitch Envelope Level 0–4)

Imposta i livelli (Level 0–Level 4) del Pitch Envelope. Determina quanto cambia l'intonazione rispetto all'intonazione di riferimento (il valore Coarse Tune o Fine Tune impostato nella schermata PITCH) in ogni punto. Impostazioni positive (+) fanno si che l'intonazione sia più acuta di quella standard, e impostazioni negative (-) la rendono più bassa.

Valore: -63– +63

Modificare la Brillantezza di un Suono con un Filtro (TVF/TVF Env)

Patch TVF

Filter Type

Seleziona il tipo di filtro. Un filtro è una funzione che taglia una specifica banda di frequenze per cambiare la brillantezza, lo spessore o altre qualità del suono.

Valore

OFF: Non viene usato alcun filtro.

LPF: Un Low Pass Filter (filtro passa basso) riduce il volume delle frequenze sopra alla Cutoff frequency (frequenza di taglio - parametro Cutoff Freq) per arrotondare, o scurire, il suono. Questo è il filtro più comune usato nei sintetizzatori.

BPF: Band Pass Filter (filtro passa banda). Riduce il volume delle frequenze sotto e sopra alla cutoff frequency (Cutoff Freq). È utile per creare suoni dal carattere distintivo.

HPF: High Pass Filter (filtro passa alto). Questo taglia le frequenze nella regione al di sotto della frequenza di taglio (Cutoff Freq). È adatto a creare suoni percussivi enfatizzandone gli acuti.

PKG: Peaking Filter. Enfatizza le frequenze attorno alla frequenza di taglio (Cutoff Freq). Potete usarlo per creare effetti wah-wah impiegando un LFO per cambiare la cutoff frequency ciclicamente.

LPF2: Low Pass Filter 2. Benché le componenti di frequenza sopra alla Cutoff frequency (Cutoff Freq) vengano tagliate, la sensibilità di questo filtro è la metà di quella del LPF. Questo lo rende un filtro passa basso relativamente più caldo. Questo filtro è adatto per l'uso con suoni che simulano strumenti acustici come il pianoforte.

LPF3: Low Pass Filter 3. Benché le componenti di frequenza sopra alla Cutoff frequency (Cutoff Freq) vengano tagliate, la sensibilità di questo filtro cambia a seconda della Cutoff frequency. Mentre anche questo filtro è adatto per l'uso con suoni di strumenti acustici simulati, le sfumature create differiscono a quelle del LPF2, anche con le stesse impostazioni dell'inviluppo del TVF.

NOTA

Se impostate "LPF2" o "LPF3", l'impostazione del parametro Resonance viene ignorata (p. 110).

Cutoff Frequency ★

Seleziona la frequenza a cui il filtro inizia ad avere un effetto sulle componenti delle frequenze della forma d'onda.

Valore: 0–127

Con "LPF/LPF2/LPF3" selezionati per il parametro Filter Type, valori più bassi della cutoff frequency riducono gli armonici più acuti del Tone creando un suono più caldo e arrotondato. Valori più elevati rendono il suono più brillante.

Se è selezionato "BPF", i componenti armonici cambiano a seconda dell'impostazione TVF Cutoff Frequency. Può essere utile nel creare suoni fortemente caratterizzati.

Se è selezionato "HPF", valori più elevati della Cutoff Frequency riducono gli armonici più bassi per enfatizzare solo le componenti più acute del suono.

Con "PKG" selezionato, gli armonici da enfatizzare variano a seconda dell'impostazione della Cutoff Frequency.

Prova!

Per modificare la Patch nel suo complesso pur preservando le differenze relative nei valori della Cutoff Frequency impostati per ogni Tone, impostate il parametro Cutoff Offset (p. 98).

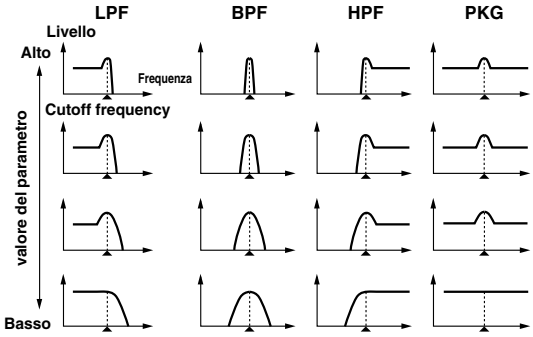
Resonance ★

Enfatizza la porzione del suono nella regione della cutoff frequency, aggiungendo carattere al suono. Impostazioni eccessivamente elevate possono produrre oscillazione, facendo distorcere il suono.

Valore: 0–127

Prova!

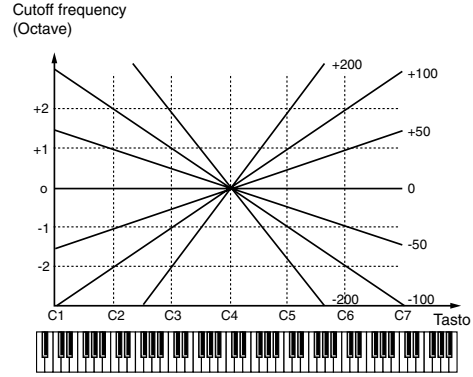
Per modificare la Patch nel suo complesso pur preservando le differenze relative nei valori della Resonance impostati per ogni Tone, impostate il parametro Resonance Offset (p. 98).



Cutoff Keyfollow

Usate questo parametro se volete che la cutoff frequency cambi a seconda del tasto premuto. Relativamente alla cutoff frequency del tasto C4 (center C), impostazioni positive (+) fanno si che la cutoff frequency si alzi per le note più acute di C4, e impostazioni negative (-) fanno si che la cutoff frequency si abbassi per le note più acute di C4. Valori più elevati producono un maggior cambiamento.

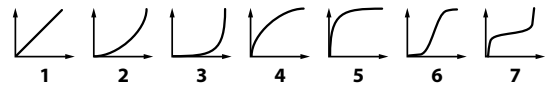
Valore: -200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200



Cutoff V-Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)

Seleziona una delle seguenti sette curve che determinano come le dinamiche dell'esecuzione alla tastiera (velocity) influenzano la cutoff frequency. Impostatelo su "FIXED" quando la Cutoff frequency non dev'essere modificata dalla forza con cui premete i tasti.

Valore: FIXED, 1–7



Cutoff V-Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)

Usate questo parametro per cambiare la cutoff frequency tramite la dinamica (velocity) dell'esecuzione. Se volete che le note suonate forte alzino la cutoff frequency, impostate questo parametro su un valore positivo (+). Se volete che le note suonate forte abbassino la cutoff frequency, impostate questo parametro su un valore negativo (-).

Valore: -63– +63

Prova!

Per modificare la Patch nel suo complesso pur preservando le differenze relative nei valori della Cutoff Frequency Velocity Sensitivity impostati per ogni Tone, impostate il parametro Velocity Sens Offset (p. 99). Però, questa impostazione è condivisa dal parametro Level V-Sens (p. 113).

Resonance V-Sens (Resonance Velocity Sensitivity)

Questo permette alla dinamica (velocity) di modificare la quantità di Resonance. Se volete che le note suonate forte abbiano un maggiore effetto di Resonance, impostate questo parametro su un valore positivo (+). Se volete che le note suonate forte abbiano meno Resonance, usate impostazioni negative (-).

Valore: -63– +63

Patch TVF Env (Patch TVF Envelope)

F-Env Depth (TVF Envelope Depth)

Specifica l'intensità dell'inviluppo del TVF. Valori più elevati fanno si che l'inviluppo del TVF produca un cambiamento maggiore. Impostazioni negative (-) invertono la forma dell'inviluppo.

Valore: -63– +63

F-Env V-Curve (TVF Envelope Velocity Curve)

Seleziona una delle seguenti sette curve che determinano come le dinamiche dell'esecuzione alla tastiera (velocity) influenzano l'inviluppo del TVF. Impostatelo su "FIX" quando la quantità di TVF Envelope applicata non dev'essere modificata dalla forza con cui premete i tasti.

Valore: FIX, 1–7

F-Env V-Sens (TVF Envelope Velocity Sensitivity)

Specifica quanto le dinamiche dell'esecuzione alla tastiera influenzano l'intensità dell'inviluppo del TVF. Impostazioni positive (+) fanno si che l'inviluppo del TVF abbia un effetto maggiore per le note suonate forte, e impostazioni negative (-) fanno si che l'effetto sia minore.

Valore: -63– +63

F-Env T1 V-Sens (TVF Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Usate questo parametro quando volete che la dinamica dell'esecuzione (velocity) influenzi il Time 1 dell'inviluppo TVF. Impostazioni positive (+) fanno si che Time 1 acceleri per le note suonate più forte, e impostazioni negative (-) lo fanno rallentare.

Valore: -63– +63

F-Env T4 V-Sens (TVF Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

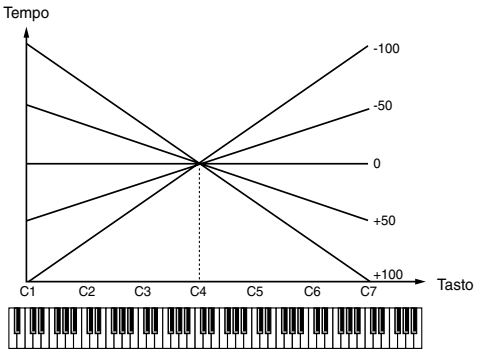
Usate questo parametro quando volete che la velocità di rilascio del tasto influenzi il valore di Time 4 dell'inviluppo del TVF. Se volete che il tempo Time 4 acceleri per le note rilasciate velocemente, impostate questo parametro su un valore positivo (+). Se volete che rallenti, impostatelo su un valore negativo (-).

Valore: -63– +63

F-Env Time KF (TVF Envelope Time Keyfollow)

Usate questo parametro quando volete che la posizione delle note sulla tastiera influenzi i tempi Time 2–Time 4 dell'inviluppo TVF. Basandosi sui tempi dell'inviluppo TVF del tasto C4 (center C), impostazioni positive (+) fanno si che le note sopra a C4 abbiano tempi progressivamente più brevi, e impostazioni negative (-) fanno si che i tempi siano progressivamente più lunghi. Valori più elevati producono un maggior cambiamento.

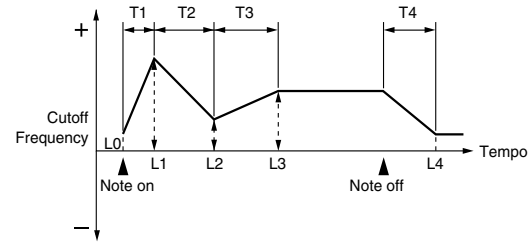
Valore: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100



F-Env Time 1–4 (TVF Envelope Time 1–4) ★

Specifica i tempi dell'inviluppo del TVF (Time 1–Time 4). Valori più grandi risultano in tempi più lunghi per raggiungere la cutoff frequency successiva (per esempio, Time 2 controlla il tempo necessario per passare da Level 1 a Level 2.)

Valore: 0–127



T: Tempo L: Livello

F-Env Level 0–4 (TVF Envelope Level 0–4)

Imposta i livelli (Level 0–Level 4) del TVF Envelope. Determina quanto cambia la cutoff frequency rispetto alla cutoff frequency di riferimento (il valore cutoff frequency impostato nella schermata TVF) in ogni punto.

Valore: 0–127

Regolare il Volume (TVA/TVA Env)

Patch TVA

Tone Level ★

Imposta il volume del Tone. Questa impostazione è utile principalmente per regolare il bilanciamento di volume tra i Tone.

Valore: 0–127

Level V-Curve (TVA Level Velocity Curve)

Seleziona una delle seguenti sette curve che determinano come le dinamiche dell'esecuzione alla tastiera (velocity) influenzano il volume. Impostatelo su FIXED quando il volume non dev'essere modificato dalla forza con cui premete i tasti.

Valore: FIXED, 1–7

Level V-Sens (TVA Level Velocity Sensitivity)

Usate questa impostazione quando volete che la dinamica dell'esecuzione (velocity) influenzi il volume del Tone. Impostatelo a un valore positivo per far aumentare il cambiamenti di volume del Tone suonando più forte; per ridurre il volume del Tone suonando più forte, impostate un valore negativo (-).

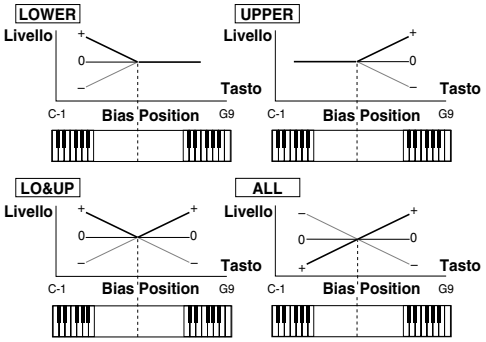
Valore: -63– +63

Prova!

Per modificare la Patch nel suo complesso pur preservando le differenze relative nei valori di TVA Level Velocity Sensitivity impostati per ogni Tone, impostate il parametro Velocity Sens Offset (p. 99). Però, questa impostazione è condivisa dal parametro Cutoff V-Sens (p. 111).

Bias

Il Bias fa si che il volume venga influenzato dalla posizione del tasto. È utile per cambiare il volume lungo la tastiera (intonazione) suonando strumenti acustici.



Bias Level

Regola l'angolo di cambiamento del volume che avviene nella Bias Direction selezionata. Valori più elevati producono un cambiamento maggiore. Valori negativi (-) invertono la direzione del cambiamento.

Valore: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

Bias Position

Specifica il tasto rispetto al quale viene modificato il volume.

Valore: C-1–G9

Bias Direction

Seleziona la direzione in cui avviene il cambiamento a partire da Bias Position.

Valore

LOWER: Il volume viene modificato nell'area della tastiera al di sotto del Bias Point.

UPPER: Il volume viene modificato nell'area della tastiera al di sopra del Bias Point.

LO&UP: Il volume viene modificato simmetricamente verso sinistra e verso destra dal Bias Point.

ALL: Il volume cambia linearmente col bias point al centro.

Tone Pan ★

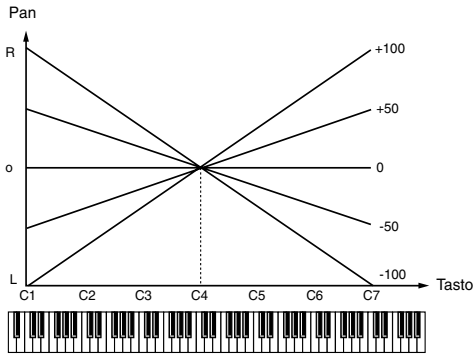
Specifica il pan del tone. "L64" è tutto a sinistra, "0" rappresenta il centro, e "63R" è tutto a destra.

Valore: L64–0–63R

Pan Keyfollow

Usate questo parametro se volete che la posizione del tasto modifichi il pan. Impostazioni positive (+) fanno si che le note più acute del tasto C4 (center C) abbiano il pan sempre più verso destra, e impostazioni negative (-) fanno si che le note più acute del tasto C4 (center C) abbiano il pan sempre più verso sinistra. Valori maggiori creano più cambiamento.

Valore: -100– +100



Random Pan Depth

Usate questo parametro se volete che la posizione stereo cambi casualmente ogni volta che premete un tasto. Valori maggiori producono una maggiore ampiezza del cambiamento.

Valore: 0–63

Alternate Pan Depth

Questa impostazione fa si che il pan venga alternato tra sinistra e destra ogni volta che premete un tasto. Valori maggiori producono una maggiore ampiezza del cambiamento. Può essere impostato sia su "L" che su "R", il che inverte l'ordine in cui il pan viene spostato tra sinistra e destra. Per esempio se due Tone sono impostati rispettivamente su "L" e "R", il pan dei due Tone si alterna ogni volta che vengono suonati.

Valore: L63–0–63R

NOTA

Quando è selezionato un qualsiasi valore Type 2–10 per il parametro Structure nelle impostazioni dei parametri Pan KF, Rnd Pan Depth, Alter Pan Depth, l'uscita dei Tone 1 e 2 viene riunita nel Tone 2, e l'uscita dei Tone 3 e 4 viene riunita nel Tone 4. Per questa ragione, l'impostazione del Tone 1 segue l'impostazione del Tone 2, e l'impostazione del Tone 3 segue l'impostazione del Tone 4 (p. 101).

Patch TVA Env

A-Env T1 V-Sens (TVA Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Usate questo parametro quando volete che la dinamica dell'esecuzione (velocity) influenzi il Time 1 dell'inviluppo TVA. Impostazioni positive (+) fanno si che Time 1 acceleri per le note suonate più forte, e impostazioni negative (-) lo fanno rallentare.

Valore: -63– +63

A-Env T4 V-Sens (TVA Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

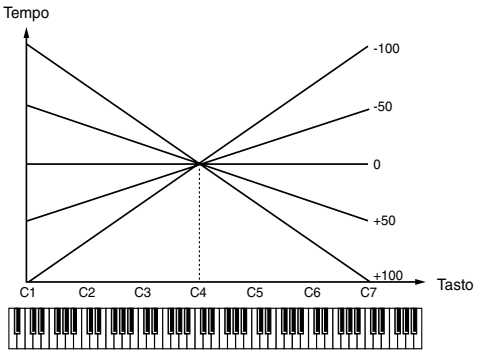
Usate questo parametro quando volete che la velocità di rilascio del tasto influenzi il valore di Time 4 dell'inviluppo TVA. Se volete che il tempo Time 4 acceleri per le note rilasciate velocemente, impostate questo parametro su un valore positivo (+). Se volete che rallenti, impostatelo su un valore negativo (-).

Valore: -63– +63

A-Env Time KF (TVA Envelope Time Keyfollow)

Usate questo parametro quando volete che la posizione delle note sulla tastiera influenzi i tempi Time 2–Time 4 dell'inviluppo TVA. Basandosi sui tempi dell'inviluppo TVA del tasto C4, impostazioni positive (+) fanno si che le note sopra a C4 abbiano tempi progressivamente più brevi, e impostazioni negative (-) fanno si che i tempi siano progressivamente più lunghi. Valori più elevati producono più cambiamento.

Valore: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100



A-Env Time 1–4 (TVA Envelope Time 1–4) ★

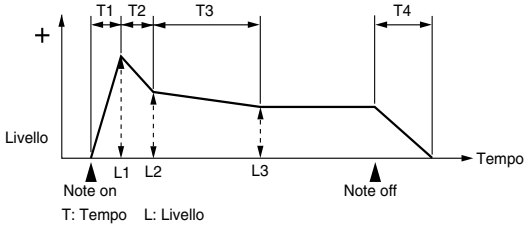
Specifica i tempi dell'inviluppo del TVA (Time 1– Time 4). Valori più grandi risultano in tempi più lunghi per raggiungere il volume successivo (per esempio, Time 2 controlla il tempo necessario per passare da Level 1 a Level 2.)

Valore: 0–127

A-Env Level 1–3 (TVA Envelope Level 1–3)

Imposta i livelli (Level 1–Level 3) del TVA Envelope. Determina quanto cambia il volume in ogni punto rispetto al volume di riferimento (il valore Tone Level impostato nella schermata TVA).

Valore: 0–127



Impostazioni Output

Patch Output

Patch Out Assign

Specifica come viene emesso il suono diretto di ogni patch.

Valore:

MFX: Uscita in stereo attraverso i multi-effetti. Potete anche applicare chorus o riverbero al suono che attraversa i multi-effetti.

L+R: Uscita in stereo senza attraversare i multi-effetti.

L, R: Uscita in mono senza attraversare i multi-effetti.

TONE: Uscita secondo le impostazioni di ogni tone.

Tone Out Assign

Specifica per ogni tone come viene emesso il suono diretto.

Valore:

MFX: Uscita in stereo attraverso i multi-effetti. Potete anche applicare chorus o riverbero al suono che attraversa i multi-effetti.

L+R: Uscita in stereo senza attraversare i multi-effetti.

L, R: Uscita in mono senza attraversare i multi-effetti.

* Se Patch Output Assign è impostato su un valore diverso da "TONE," queste impostazioni vengono ignorate.
* Quando il parametro Structure Type ha l'impostazione Type "2"–"10," le uscite dei tone 1 e 2 vengono combinate con il tone 2, e le uscite dei tone 3 e 4 vengono combinate con il tone 4. Per questa ragione, il tone 1 segue le impostazioni del tone 2, e il tone 3 segue le impostazioni del tone 4 (p. 101).
* Se avete impostato Tone Out Assign su "MFX," impostate il parametro MFX Output Assign per specificare la destinazione di uscita del suono che ha attraversato i multieffetti.
* I suoni vengono inviati al chorus e al riverbero sempre in mono.
* La destinazione di uscita del segnale che ha attraversato il chorus viene impostata con Chorus Output Select.

Tone Out Level

Imposta il livello del segnale inviato alla destinazione di uscita specificata da Tone Output Assign.

Valore: 0–127

Tone Chorus Send (Send Level (Output=MFX))

Specifica il livello del segnale inviato al chorus per ogni tone se il tone attraversa gli MFX.

Valore: 0–127

Tone Reverb Send (Send Level (Output=MFX))

Specifica il livello del segnale inviato al riverbero per ogni tone se il tone attraversa gli MFX.

Valore: 0–127

Tone Chorus Send (Send Level (Output=non MFX))

Imposta il livello del segnale inviato al chorus per ogni tone se il tone non attraversa gli MFX.

Valore: 0–127

Tone Reverb Send (Send Level (Output=non MFX))

Imposta il livello del segnale inviato al riverbero per ogni tone se il tone non attraversa gli MFX.

Valore: 0–127

Modulare i Suoni (LFO1/2/Step LFO)

MEMO

Un LFO (Low Frequency Oscillator - oscillatore a bassa frequenza) crea cambiamenti ciclici nel suono. Ogni Tone ha due LFO (LFO1/LFO2), e questi possono essere usati per cambiare ciclicamente l'intonazione, la frequenza di taglio e il volume per creare effetti di modulazione come vibrato, wah e tremolo. Poiché entrambi gli LFO hanno gli stessi parametri, la seguente spiegazione si applica ad entrambi.

Patch LFO 1/2

Waveform (LFO1/LFO2 Waveform)

Specifica la forma d'onda dell'LFO.

Valore

SIN: Onda sinusoidale

TRI: Onda triangolare

SAW-U: Onda a dente di sega

SAW-D: Onda a dente di sega (polarità negativa)

SQR: Onda quadra

RND: Onda casuale

BND-U: Una volta che l'attacco della forma d'onda emessa dall'LFO si è sviluppato in modo standard, la forma d'onda continua senza ulteriori cambiamenti.

BND-D: Una volta che il decadimento della forma d'onda emessa dall'LFO si è sviluppato in modo standard, la forma d'onda continua senza ulteriori cambiamenti.

TRP: Onda trapezioidale

S&H: Onda Sample & Hold (il valore dell'LFO cambia una volta per ciclo)

CHAOS: Onda Chaos

VSIN: Onda sinusoidale modificata. L'ampiezza dell'onda sinusoidale varia casualmente ad ogni ciclo.

STEP: Una forma d'onda generata dai dati specificati dagli LFO Step 1-16. Questo produce cambiamenti "a gradini", con un pattern fisso simile ad uno step modulator.

NOTA

Impostando "BND-U" o "BND-D," impostate il parametro Key Trigger su "ON." Se è "OFF," non ha effetto.

LFO Rate (LFO1/LFO2 Rate) ★

Regola la velocità di modulazione dell'LFO.

Valore: 0–127, Note

LFO Rate imposta la durata del beat del tempo sincronizzato quando ci si sincronizza al tempo impostato in un sequencer MIDI esterno.

(Esempio)

Per un tempo di 120 (120 note da un quarto al minuto (60 secondi))

Impostazione	LFO Rate
𝅗𝅥 (minima)	1 secondo (60 / 60 = 1 (secondo))
♩ (semiminima)	0,5 secondi (60 / 120 = 0,5 (secondi))
♪ (croma)	0,25 secondi (60 / 240 = 0,25 (secondi))

NOTA

Questa impostazione viene ignorata se il parametro Waveform è impostato su "CHAOS."

Rate Detune (LFO1/LFO2 Rate Detune)

LFO Rate Detune crea sottili cambiamenti nelle velocità del ciclo dell'LFO (parametro Rate) ogni volta che viene premuto un tasto. Più alto il valore, maggiore il cambiamento. Questo parametro non è valido quando Rate è impostato su una "nota."

Valore: 0–127

Offset (LFO1/LFO2 Offset)

Regola la forma d'onda dell'LFO in alto o in basso dal valore centrale (intonazione o frequenza di taglio). Impostazioni positive (+) spostano la forma d'onda in alto rispetto al valore centrale. Impostazioni negative (-) la spostano in basso dal valore centrale.

Valore: -100, -50, 0, +50, +100

Delay Time (LFO1/LFO2 Delay Time)

Delay Time (LFO Delay Time) specifica il tempo che trascorre prima che sia applicato l'effetto dell'LFO (l'effetto continua) dopo che è stato premuto il tasto (o rilasciato).

Valore: 0–127

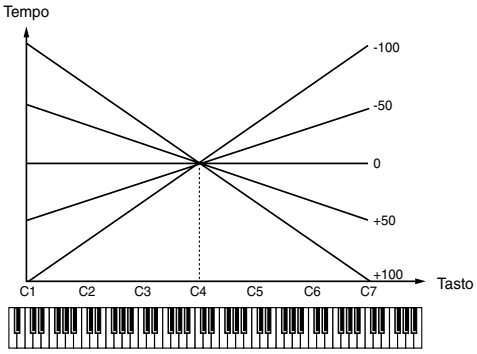
cf. Dopo aver letto **Come Applicare l'LFO** (p. 119), cambiate l'impostazione sino ad ottenere l'effetto desiderato.

Prova! Usando suoni di violino, fiati, o di certi altri strumenti in un'esecuzione, invece di avere il vibrato aggiunto immediatamente dopo che vengono prodotti i suoni, può essere efficace aggiungere il vibrato dopo che la nota si è sviluppata per un poco. Quando il parametro Delay Time è impostato assieme ad altri parametri come il parametro Pitch Depth e il parametro Rate, il vibrato viene aggiunto automaticamente dopo che è trascorso un tempo prefissato una volta premuto il tasto. Questo effetto è chiamato **Delay Vibrato**.

Delay Time KF (LFO1/LFO2 Delay Time Keyfollow)

Regola il valore del parametro Delay Time a seconda della posizione del tasto, relativamente al tasto C4 (DO centrale). Per ridurre il tempo che trascorre prima che venga applicato l'LFO (l'effetto è continuo) ad ogni tasto più acuto che viene premuto nei registri più acuti, selezionate un valore positivo; per aumentare il tempo trascorso, selezionate un valore negativo. Valori più elevati producono un maggior cambiamento. Se non volete che il tempo che trascorre prima che venga applicato l'LFO (l'effetto è continuo) cambi a seconda del tasto premuto, impostatelo a "0."

Valore: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100



Fade Mode (LFO1/LFO2 Fade Mode)

Specifica come viene applicato l'LFO.

Valore: ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT

cf. Dopo aver letto **Come Applicare l'LFO** (p. 119), cambiate l'impostazione sino ad ottenere l'effetto desiderato.

Fade Time (LFO1/LFO2 Fade Time)

Specifica il tempo impiegato dall'ampiezza dell'LFO per raggiungere il massimo (minimo).

Valore: 0–127

cf. Dopo aver letto **Come Applicare l'LFO** (p. 119), cambiate l'impostazione sino ad ottenere l'effetto desiderato.

Key Trigger (LFO1/LFO2 Key Trigger)

Specifica se il ciclo dell'LFO inizia in sincrono con la pressione del tasto (ON) o no (OFF).

Valore: OFF, ON

Pitch Depth (LFO1/LFO2 Pitch Depth) ★

Specifica con quale intensità l'LFO influenza l'intonazione.

Valore: -63– +63

TVF Depth (LFO1/LFO2 TVF Depth) ★

Specifica con quale intensità l'LFO influenza la frequenza di taglio.

Valore: -63– +63

TVA Depth (LFO1/LFO2 TVA Depth) ★

Specifica con quale intensità l'LFO influenza il volume.

Valore: -63– +63

Pan Depth (LFO1/LFO2 Pan Depth) ★

Specifica con quale intensità l'LFO influenza il pan.

Valore: -63– +63

Prova!

Impostazioni positive (+) e negative (-) del parametro Depth producono tipi differenti di cambiamento in intonazione e volume. Per esempio, se impostate il parametro Depth su un valore positivo (+) per un Tone, e impostate un altro Tone sullo stesso valore numerico, ma negativo (-), la fase della modulazione dei due Tone è opposta tra loro. Questo vi premette di alternare due Tone differenti, o insieme all'impostazione Pan, cambiare ciclicamente la posizione dell'immagine sonora.

NOTA

Quando è selezionato un qualsiasi valore Type 2–10 per il parametro Structure, l'uscita dei Tone 1 e 2 viene riunita nel Tone 2, e l'uscita dei Tone 3 e 4 viene riunita nel Tone 4. Questo si applica alle impostazioni del parametro Pan Depth. Per questa ragione, l'impostazione del Tone 1 segue l'impostazione del Tone 2, e l'impostazione del Tone 3 segue l'impostazione del Tone 4 (p. 101).

Patch Step LFO

Step Type (LFO Step Type)

Nel generare una forma d'onda dell'LFO dai dati specificati negli LFO Step1–16, specifica se il livello cambia in modo brusco ad ogni step o viene collegato in modo lineare.

Valore: TYPE1 (cambiamento a gradini), TYPE2 (cambiamento lineare)

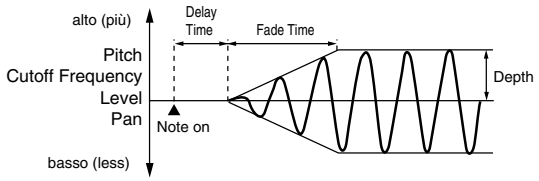
Step 1–16 (LFO Step 1–16)

Specifica i dati per lo Step LFO. Se LFO Pitch Depth è +63, ogni unità in più dei dati dello step corrisponde ad un'intonazione di +50 cent.

Valore: -36– +36

Come Applicare l'LFO

● L'LFO viene aggiunto gradualmente dopo che è stato premuto il tasto

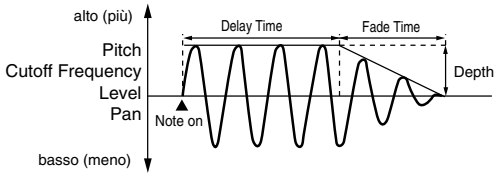


Fade Mode: ON-IN

Delay Time: Il tempo tra la pressione del tasto e il momento in cui inizia ad essere applicato l'LFO.

Fade Time: Il tempo impiegato dall'ampiezza dell'LFO per raggiungere il massimo una volta trascorso il Delay Time.

● L'LFO viene aggiunto immediatamente dopo che è stato premuto il tasto, dopo di che l'effetto scompare gradualmente

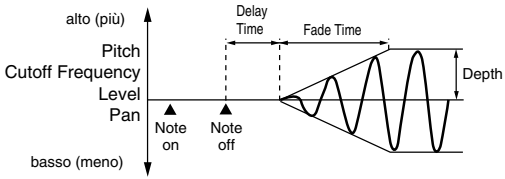


Fade Mode: ON-OUT

Delay Time: La durata dell'effetto dell'LFO dopo che è stato premuto il tasto.

Fade Time: Il tempo impiegato dall'ampiezza dell'LFO per raggiungere il minimo una volta trascorso il Delay Time.

- **L'LFO viene aggiunto gradualmente dopo che è stato rilasciato il tasto**

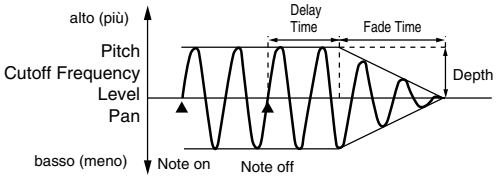


Fade Mode: OFF-IN

Delay Time: Il tempo tra il rilascio del tasto e il momento in cui inizia ad essere applicato l'LFO.

Fade Time: Il tempo impiegato dall'ampiezza dell'LFO per raggiungere il massimo una volta trascorso il Delay Time.

- **L'LFO viene aggiunto dal momento in cui è stato premuto il tasto a quando viene rilasciato, dopo di che l'effetto scompare gradualmente**



Fade Mode: OFF-OUT

Delay Time: La durata dell'effetto dell'LFO dopo che è stato rilasciato il tasto.

Fade Time: Il tempo impiegato dall'ampiezza dell'LFO per raggiungere il minimo una volta trascorso il Delay Time.

Impostazioni dei Controller (CTRL)

Patch Ctrl

Tone Env Mode (Tone Envelope Mode)

Quando è selezionata una forma d'onda in loop, il suono normalmente continua sino a quando il tasto viene mantenuto premuto. Se volete che una nota decada naturalmente anche se il tasto resta premuto, impostatelo su "NO SUS."

Valore: NO SUS, SUST

NOTA

Se è selezionata una Wave del tipo one-shot, il suono non resta in risonanza anche se questo parametro è impostato su "SUST."

Tone Rx Bender (Tone Receive Pitch Bend Switch)

Specifica per ogni tone se i messaggi MIDI di Pitch Bend vengono ricevuti (ON), o no (OFF).

Valore: OFF, ON

Tone Rx Expression (Tone Receive Expression Switch)

Specifica per ogni tone se i messaggi MIDI Expression vengono ricevuti (ON), o no (OFF).

Valore: OFF, ON

Tone Rx Hold-1 (Tone Receive Hold Switch)

Specifica per ogni tone se i messaggi MIDI Hold-1 vengono ricevuti (ON), o no (OFF).

Valore: OFF, ON

NOTA

Se è selezionato "NO SUS" per il parametro Env Mode, questa impostazione non ha effetto.

Tone Rx Pan Mode (Tone Receive Pan Mode)

Specifica per ogni tone come vengono ricevuti i messaggi Pan.

Valore

CONT: Ogni qual volta vengono ricevuti messaggi di Pan, la posizione stereo del Tone viene cambiata.

K-ON: Il pan del Tone viene cambiato solo quando viene suonata la nota successiva. Se un messaggio di pan viene ricevuto mentre sta suonando una nota, il pan non cambia sino a quando non viene suonata la nota successiva.

NOTA I canali non possono essere impostati per non ricevere i messaggi di Pan.

Tone Redamper Sw (Tone Redamper Switch)

Quando viene ricevuto un messaggio Hold 1 dopo che è stato rilasciato il tasto, ma prima che il suono sia completamente decaduto, questa impostazione specifica, per i singoli tone, se il suono viene mantenuto o meno in risonanza a quel livello. Se volete mantenere in risonanza il suono, impostatelo su ON. Quando usate questa funzione, impostate anche il parametro Tone Rx Hold-1 su "ON." Questa funzione è efficace per i suoni di piano.

Valore: OFF, ON

Impostazioni Matrix Control (Matrix Ctrl1–4)

Matrix Control

Normalmente, se volevate cambiare i parametri dei Tone usando un dispositivo MIDI esterno, dovevate inviare messaggi di System Exclusive —messaggi MIDI dedicati esclusivamente al Fantom VS. Però, i messaggi i System Exclusive tendono a essere complicati, e la quantità di dati da trasmettere può diventare molto grande.

Per questa ragione, numerosi tra i più tipici messaggi dei parametri dei Tone del Fantom VS sono stati progettati per accettare l'uso dei messaggi MIDI di Control Change (o altri) allo scopo di modificarne i valori. Questo vi da una varietà di mezzi per cambiare il modo in cui vengono suonate le Patch. Per esempio, potete usare la leva del Pitch Bend per cambiare la velocità del ciclo dell'LFO, o usare il tocco della tastiera per aprire e chiudere un filtro.

La funzione che vi permette di usare messaggi MIDI per effettuare questi cambiamenti in tempo reale ai parametri del Tone prende il nome di **Matrix Control**. Sino a quattro Matrix Control possono essere usati in una singola Patch.

Per usare il Matrix Control, specificate quale messaggio MIDI (parametro Source) viene usato per controllare un altro parametro (parametro Destination), con quale intensità (parametro Sns), ed il tone a cui viene applicato l'effetto (parametro Tone).

Patch Mtrx Control 1–4 Source (Patch Matrix Control 1–4)

Control 1–4 Source (Matrix Control Source 1–4)

Imposta il messaggio MIDI usato per cambiare il parametro del Tone col Matrix Control.

Valore

OFF:	Il Matrix control non viene usato.
CC01–31, 33–95:	Controller number 1–31, 33–95
PITCH BEND:	Pitch Bend
AFTERTOUCH:	Aftertouch
SYS CTRL1–SYS CTRL4:	Messaggi MIDI usati come matrix control comuni.
VELOCITY:	Velocity (dinamica dell'esecuzione)
KEYFOLLOW:	Keyfollow (posizione del tasto con C4 = 0)
TEMPO:	Il tempo di un sequencer MIDI esterno.
LFO1:	LFO 1
LFO2:	LFO 2
PITCH ENV:	Inviluppo dell'intonazione
TVF ENV:	Inviluppo TVF
TVA ENV:	Inviluppo TVA

MEMO

Velocity e Keyfollow corrispondono ai messaggi Note.

Prova!

Benché non esistano messaggi MIDI per LFO 1 - TVA Envelope, essi possono essere usati come Matrix Control. In questo caso, potete cambiare le impostazioni del Tone in tempo reale suonando le Patch.

- Selezionate "SYS CTRL1"–"SYS CTRL4" se volete usare controller comuni per l'intero Fantom VS. I messaggi MIDI usati come System Control 1–4 sono impostati con i parametri System Ctrl 1–4 Source (p. 151).

NOTA

Vi sono parametri che determinano se vengono ricevuti Pitch Bend, Controller Number 11 (Expression) e Controller Number 64 (Hold 1) (p. 120). Quando queste impostazioni sono ON, e i messaggi MIDI vengono ricevuti, allora quando viene effettuato un qualsiasi cambiamento alle impostazioni del parametro desiderato, le impostazioni di Pitch Bend, Expression, e Hold 1 cambiano anch'esse simultaneamente. Se volete cambiare solo i parametri designati, impostateli su "OFF."

- Vi sono parametri che vi permettono di specificare se specifici messaggi MIDI vengono ricevuti da un canale in una performance (p. 141). Quando una patch con impostazioni Matrix Control viene assegnata ad una parte, controllate che venga ricevuto qualsiasi messaggio MIDI usato per il Matrix Control. Se il Fantom VS è impostato così che la ricezione dei messaggi MIDI sia disabilitata, allora il Matrix Control non funziona.

CTRL Destination 1–4 (Matrix Control Destination 1–4)

Matrix Control Destination seleziona il parametro del Tone che dev'essere controllato usando il Matrix Control. I seguenti parametri possono essere controllati. Quando non controllate i parametri col Matrix Control, impostatelo su "OFF". Possono essere specificati sino a 4 parametri per ogni Matrix Control, e controllati simultaneamente.

MEMO

In questo manuale, i Parametri che possono essere controllati col Matrix Control sono contrassegnati da una "★."

Aprire e Chiudere il Filtro

CUTOFF: Cambia la frequenza di taglio.

RESONANCE: Enfatizza gli armonici nella regione della frequenza di taglio, aggiungendo carattere al suono.

Cambiare Volume, Pan, e Intonazione

LEVEL: Cambia il livello di volume.

PAN: Cambia il pan.

PITCH: Cambia l'intonazione.

Cambiare il Modo in Cui Sono Applicati gli Effetti

OUTPUT LEVEL: Cambia il volume dei livelli di uscita.

CHORUS SEND: Cambia la quantità di Chorus.

REVERB SEND: Cambia la quantità di Riverbero.

Applicare l'LFO per Modulare i Suoni

LFO1/LFO2 PITCH DEPTH: Cambia l'intensità del vibrato.

LFO1/LFO2 TVF DEPTH: Cambia l'intensità dello wah.

LFO1/LFO2 TVA DEPTH: Cambia l'intensità del tremolo.

LFO1/LFO2 PAN DEPTH: Cambia l'effetto che l'LFO ha sul pan.

LFO1/LFO2 RATE: Cambia la velocità dell'LFO. La velocità non cambia se LFO Rate è impostato su "nota."

Cambiare l'Inviluppo dell'Intonazione

PIT ENV A-TIME: Cambia il parametro Env Time 1 dell'inviluppo dell'intonazione.

PIT ENV D-TIME: Cambia i parametri Env Time 2 e Env Time 3 dell'inviluppo dell'intonazione.

PIT ENV R-TIME: Cambia il parametro Env Time 4 dell'inviluppo dell'intonazione.

Cambiare l'Inviluppo del TVF

TVF ENV A-TIME: Cambia il parametro Env Time 1 dell'inviluppo del TVF.

TVF ENV D-TIME: Cambia i parametri Env Time 2 e Env Time 3 dell'inviluppo del TVF.

TVF ENV R-TIME: Cambia il parametro Env Time 4 dell'inviluppo del TVF.

Cambiare l'Inviluppo del TVA

TVA ENV A-TIME: Cambia il parametro Env Time 1 dell'inviluppo del TVA.

TVA ENV D-TIME: Cambia i parametri Env Time 2 e Env Time 3 dell'inviluppo del TVA.

TVA ENV R-TIME: Cambia il parametro Env Time 4 dell'inviluppo del TVA.

Cambiare i Tone Che Vengono Suonati

TMT

Prova!

Se il Matrix Control viene usato per cambiare i Tone, impostate il parametro TMT Vel Control su "OFF," e il parametro TMT Control Switch su "ON" (p. 104, p. 105).

- Se il Matrix Control viene usato per cambiare i Tone, raccomandiamo di impostare Matrix Control Sens su "+63." La selezione di un valore inferiore potrebbe impedire il cambiamento dei Tone. Inoltre, se volete invertire l'effetto, impostate il valore a "-63."
- Quando volete usare il Matrix Control per alternare i Tone in modo più lineare, impostate i parametri Velo Fade Lower e Velo Fade Upper (p. 104). Più alti i valori impostati, più lineare il cambiamento dei Tone.

- **Cambiare l'Intensità della Modulazione di Frequenza di FXM**

  FXM DEPTH

- **Cambiare Parametri Specifici dei Multi-Effetti**

  MFX CTRL1–4: Cambia il parametro che è stato specificato dal parametro MFX Control 1–4 Assign.

NOTA

Se non avete effettuato le impostazioni necessarie per usare i multi-effetti, il multi-effetto non viene applicato anche se cercate di controllarlo come una destinazione del Matrix Control.

- **Se non utilizzate il Matrix Control**

  OFF: Il Matrix Control non viene usato.

CTRL Sens 1–4 (Matrix Control Sens 1–4)

Imposta la quantità di effetto del Matrix Control che viene applicato. Per creare un incremento nel valore correntemente selezionato (per ottenere valori più alti, muovere a destra, aumentare le velocità, e così via), selezionate un valore positivo (+); per creare una riduzione nel valore correntemente selezionato (per ottenere valori più bassi, muovere a sinistra, ridurre le velocità, e così via), selezionate un valore negativo (-). Quando sono selezionati sia positivo che negativo, i cambiamenti sono maggiori incrementando i valori. Per non avere alcun effetto applicato, selezionate "0".

Valore: -63– +63

CTRL Tone 1–4 (Tone Control Switch 1–4)

Matrix Control Tone seleziona il Tone a cui viene applicato l'effetto usando il Matrix Control.

Valore

OFF: L'effetto non viene applicato.

ON: L'effetto viene applicato.

REVS: L'effetto viene applicato al contrario.

Creare un Rhythm Set

Con il Fantom VS, avete il totale controllo su un'ampia varietà di impostazioni. Ogni voce impostabile è chiamata **parametro**. Questo capitolo spiega le procedure usate nel creare i rhythm set, e le funzioni dei parametri dei rhythm set.

Funzioni dei Parametri del Rhythm Set

Questa sezione spiega le funzioni che hanno i diversi parametri del rhythm set, così come la composizione di questi parametri.

Eseguire le Impostazioni Comuni all'Intero Rhythm Set (GENERAL)

NOTA Rhythm Level si applica all'intero rhythm set; gli altri parametri vengono impostati individualmente per ogni rhythm tone.

Rhythm General

Rhythm Level (Rhythm Set Level)

Imposta il volume del rhythm set.

Valore: 0–127

Prova!

I livelli di volume dei tone che compongono il rhythm set viene regolato con il parametro Tone Level (p. 133). I livelli di volume delle Wave che compongono il rhythm tone viene regolato con il parametro Wave Level (p. 128).

Rhythm Tone Name

Potete assegnare un nome al rhythm tone con un massimo di 12 caratteri.

Valore: spazio, A-Z, a-z, 0-9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ` { | }

Assign Type

Assign Type imposta il modo in cui vengono eseguiti i suoni quando lo stesso tasto viene premuto più volte.

Valore

MULTI: I suoni prodotti premendo lo stesso tasto sono sovrapposti. Anche con suoni continui in cui i suoni durano per tempi lunghi, come con i piatti crash, i suoni vengono sovrapposti, senza che il suono eseguito precedentemente venga eliminato.

SINGLE: Può suonare solo un suono alla volta quando viene premuto lo stesso tasto. Con suoni continui in cui i suoni durano per tempi lunghi, il suono precedente viene interrotto quando viene eseguito il suono successivo.

Mute Group

In una batteria reale, un hi-hat aperto e un hi-hat chiuso non possono suonare simultaneamente. Per riprodurre la realtà in questa situazione, potete impostare un Mute Group.

La funzione Mute Group permette di designare due o più Rhythm Tone a cui non è permesso di suonare simultaneamente. Potete usare sino a 31 Mute Group. I Rhythm Tone che non appartengono ad alcun gruppo sono da impostare su "OFF."

Valore: OFF, 1–31

Tone Env Mode (Rhythm Tone Envelope Mode)

Quando è selezionata una forma d'onda in loop il suono normalmente continua sino a quando il tasto viene mantenuto premuto. Se volete che una nota decada naturalmente anche se il tasto resta premuto, impostatelo su "NO SUS."

Valore: NO-SUS, SUSTTAIN

NOTA Se One Shot Mode (p. 126) is ON, il suono non resta in risonanza anche se questo parametro è impostato su "SUST."

Tone Pitch Bend Range (Rhythm Tone Pitch Bend Range)

Specifica la quantità di cambiamento d'intonazione in semitoni (4 ottave) che avviene spostando la leva del Pitch Bend. La quantità di cambiamento che avviene quando la leva viene spostata a sinistra o a destra è uguale.

Valore: 0–48

Tone Receive Expression (Rhythm Tone Receive Expression Switch)

Per ogni rhythm tone, specifica se i messaggi MIDI Expression vengono ricevuti (ON), o no (OFF).

Valore: OFF, ON

Tone Receive Hold-1 (Rhythm Tone Receive Hold-1 Switch)

Per ogni rhythm tone, specifica se i messaggi Midi Hold 1 vengono ricevuti (ON) o no (OFF).

Valore: OFF, ON

NOTA Se è selezionato "NO SUS" per il parametro Env Mode (p. 125), questa impostazione non ha effetto.

Tone Receive Pan Mode (Rhythm Tone Receive Pan Mode)

Specifica come vengono ricevuti i messaggi Pan per ogni rhythm tone.

Valore

CONTINUOUS: Ogni qual volta vengono ricevuti messaggi di Pan, la posizione stereo del Rhythm Tone cambia immediatamente.

KEY-ON: Il pan del Rhythm Tone viene cambiato solo quando viene suonata la nota successiva. Se un messaggio di pan viene ricevuto mentre sta suonando una nota, il pan non cambia sino alla pressione del tasto successivo.

NOTA I canali non possono essere impostati così che non ricevano i messaggi di Pan.

One Shot Mode

Il suono viene riprodotto sino alla fine della forma d'onda (o alla fine dell'inviluppo, qualsiasi arrivi per primo). Il risultato è uguale a quando il parametro Tone Env Mode(p. 125) è impostato su NO-SUS.

Valore: OFF, ON

Relative Level

Corregge il volume del rhythm tone.

Questo parametro è impostato dal messaggio controller system exclusive basato sul tasto. Normalmente, dovreste lasciarlo a 0.

Valore: -64-+63

NOTA Se il livello del rhythm tone è impostato a 127, il volume non aumenta oltre quel livello.

Modificare le Forme d'Onda (WG)

MEMO Con i rhythm tone, i suoni sono creati combinando sino a quattro Wave (otto per l'uso in stereo).

Trucchi per Creare un Rhythm Tone

Le Wave di cassa, rullante, hi-hat, tom, e altri strumenti a percussione sono assegnate ognuna a un Rhythm Tone. Aggiungendo effetti 3D al suono, effettuate le impostazioni del Pan per ogni Rhythm Tone individualmente.

Rhythm Wave

Wave No. L (Mono) (Wave Number L (Mono)) Wave No. R (Wave Number R)

Seleziona le Wave che costituiscono il rhythm tone. Assieme al numero della Wave, il nome della Wave appare nella parte inferiore del display.

In modo monofonico, è specificato solo il lato sinistro (L). In stereo, è specificata anche la parte destra (R).

Valore: ----, 1–1240

* Per usare un sample in stereo, dovete specificare lo stesso numero per L e per R.

Wave Gain

Specifica il guadagno (amplificazione) della forma d'onda. Il valore cambia in intervalli di 6 dB (decibel)—un aumento di 6 dB raddoppia il guadagno della forma d'onda.

Valore: -6, 0, +6, +12

FXM Switch

Imposta se viene usata (ON) o meno (OFF) la FXM.

Valore: OFF, ON

FXM

FXM (Frequency Cross Modulation) usa una forma d'onda specificata per applicare la modulazione di frequenza alla forma d'onda correntemente selezionata, creando armonici complessi. Questo è utile per creare suoni dal sapore drammatico o effetti sonori.

FXM Color

Specifica come la FXM esegue la sua modulazione di frequenza. Valori elevati producono un suono più granuloso, mentre valori bassi generano un suono più metallico.

Valore: 1–4

FXM Depth

Specifica l'intensità della modulazione prodotta dalla FXM.

Valore: 0–16

Wave Coarse Tune

Regola l'intonazione del suono della forma d'onda verso l'acuto o verso il basso in unità di un semitono (+/-4 ottave).

Valore: -48– +48

Prova! Il Coarse Tune dell'intero rhythm tone viene impostato col parametro Tone Coarse (p. 129).

Wave Fine Tune

Regola l'intonazione del suono della forma d'onda verso l'acuto o verso il basso in unità di 1-cent (+/-50 cent).

Valore: -50– +50

MEMO Un cent è 1/100 di un semitono.

Prova! Il Fine Tune dell'intero rhythm tone viene impostato col parametro Tone Fine Tune (p. 129).

Wave Level

Potete impostare il volume della forma d'onda.

Valore: 0–127

Prova!

Il livello di volume di ogni rhythm tone è impostato dal parametro Tone Level; i livelli di volume dell'intero rhythm set è impostato dal parametro Rhythm Level (p. 125).

Wave Pan

Specifica il pan della forma d'onda. "L64" è tutto a sinistra, "0" rappresenta il centro, e "63R" è tutto a destra.

Valore: L63–0–63R

Wave Rnd Pan Sw (Wave Random Pan Switch)

Usate questa impostazione per far si che il pan della forma d'onda cambi in modo casuale ad ogni tasto premuto (ON) o no (OFF).

Valore: OFF, ON

* L'intervallo del cambiamento del pan viene regolato col parametro Rnd Pan Depth (p. 134).

Wave Alter Pan Sw (Wave Alternate Pan Switch)

Questa impostazione fa si che il pan della forma d'onda venga alternato tra sinistra e destra ogni volta che premete un tasto. Impostate Alternate Pan Switch su "ON" per regolare il pan della Wave secondo le impostazioni del parametro Alter Pan Depth (p. 134), o su "REV" quando volete che il pan sia invertito. Se non volete che il pan cambi ogni volta che premete un tasto, impostatelo su "OFF."

Valore: OFF, ON, REV

Cambiare il Modo in Cui Suonano i Rhythm Tone (WMT)

La WMT (Wave Mix Table) usa la dinamica (key velocity) per controllare le 4 waveform assegnate al rhythm tone.

Rhythm WMT

WMT Velocity Control (Velocity Control Switch)

WMT Velocity Control determina se viene suonato (ON) o no (OFF) un Rhythm Tone differente a seconda della forza con cui suonate il tasto (velocity).

Se è impostato su "RND", i Rhythm Tone che costituiscono il Rhythm Set suonando casualmente, indipendentemente dai messaggi di Velocity.

Valore: OFF, ON, RANDOM

Velo Fade Lower (Velocity Fade Width Lower)

Determina cosa accade al livello del Tone quando il Tone viene suonato con una velocity (dinamica) più debole dell'intervallo di velocity specificato. Valori più elevati producono un cambiamento più graduale del volume. Se non volete che suonino per nulla le note al di fuori dell'intervallo di velocity specificato, impostate questo parametro a "0."

Valore: 0–127

Velo Range Lower (Velocity Range Lower)

Specifica il limite inferiore della velocity che fa suonare la forma d'onda. Effettuate questa impostazione quando volete che suonino forme d'onda differenti in risposta a note suonate con forze diverse.

Valore: 1–UPPER

Velo Range Upper (Velocity Range Upper)

Specifica il limite superiore della velocity che fa suonare la forma d'onda. Effettuate questa impostazione quando volete che suonino forme d'onda differenti in risposta a note suonate con forze diverse.

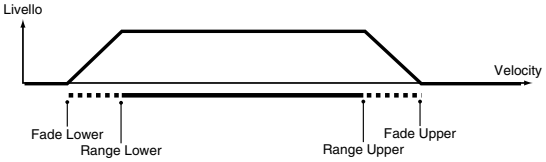
Valore: LOWER–127

NOTA Se cercate di impostare il limite di Lower velocity sopra ad Upper, o Upper sotto a Lower, l'altro valore viene impostato automaticamente sullo stesso valore.

Velo Fade Upper (Velocity Fade Width Upper)

Determina cosa accade al livello del Tone quando il Tone viene suonato con una velocity (dinamica) più forte dell'intervallo di velocity specificato. Valori più elevati producono un cambiamento più graduale del volume. Se non volete che suonino per nulla le note al di fuori dell'intervallo di velocity specificato, impostate questo parametro a "0."

Valore: 0–127



Modificare l'Intonazione (PCH/PCH Env)

Rhythm Pitch

Tone Coarse Tune (Rhythm Tone Coarse Tune)

Regola l'intonazione del suono del rhythm tone.

Valore: C-1– G9

Prova! Impostate l'intonazione principale delle Wave che costituiscono i rhythm tone col parametro Wave Coarse Tune (p. 127).

Tone Fine Tune (Rhythm Tone Fine Tune)

Regola l'intonazione del rhythm tone in intervalli di 1-cent verso l'acuto o il basso (+/-50 cent).

Valore: -50– +50

MEMO Un cent è 1/100 di un semitono.

Prova! Potete regolare in modo preciso l'intonazione delle Wave che costituiscono i rhythm tone col parametro Wave Fine Tune (p. 127).

Tone Random Pitch Depth

Specifica l'ampiezza della deviazione casuale dell'intonazione che avviene alla pressione di ogni tasto. Se non volete un cambiamento casuale dell'intonazione, impostate questo parametro a "0". L'impostazione è regolabile in unità di 1 cent (1/100 di semitono).

Valore: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Rhythm Pitch Env

P-Env Depth (Envelope Depth)

Regola l'effetto del Pitch Envelope. Valori più elevati fanno si che l'inviluppo dell'intonazione produca un cambiamento maggiore. Impostazioni negative (-) invertono la forma dell'inviluppo.

Valore: -12– +12

P-Env V-Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)

Le dinamiche dell'esecuzione alla tastiera possono essere usate per controllare l'intensità dell'inviluppo dell'intonazione. Se volete che l'inviluppo dell'intonazione abbia più effetto per le note suonate forte, impostate questo parametro su un valore positivo (+). Se volete che l'inviluppo dell'intonazione abbia meno effetto per le note suonate forte, impostate questo parametro su un valore negativo (-).

Valore: -63– +63

P-Env T1 V-Sens (Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Permette alla dinamica di influenzare il Time 1 del Pitch envelope. Se volete che il Time 1 acceleri per le note suonate forte, impostate questo parametro su un valore positivo (+). Se volete che rallenti, impostatelo su un valore negativo (-).

Valore: -63– +63

P-Env T4 V-Sens (Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

Usate questo parametro quando volete che la velocità di rilascio del tasto influenzi il valore di Time 4 del pitch envelope. Se volete che Time 4 acceleri per le note rilasciate velocemente, impostate un valore positivo (+). Se volete che rallenti, impostatelo su un valore negativo (-).

Valore: -63– +63

P-Env Time 1–4 (Pitch Envelope Time 1–4)

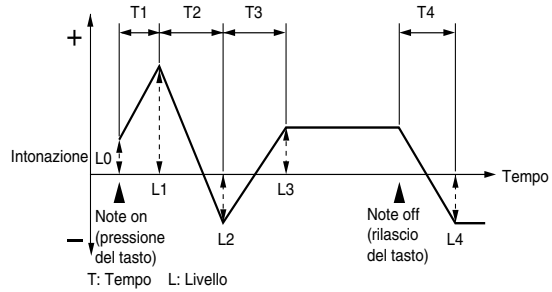
Specifica i tempi dell'inviluppo dell'intonazione (Time 1–Time 4). Valori più grandi risultano in tempi più lunghi per raggiungere l'intonazione successiva (per esempio, Time 2 controlla il tempo necessario per passare da Level 1 a Level 2.)

Valore: 0–127

P-Env Level 0–4 (Pitch Envelope Level 0–4)

Imposta i livelli (Level 0–Level 4) del Pitch Envelope. Determina quanto cambia l'intonazione rispetto all'intonazione di riferimento (il valore Coarse Tune o Fine Tune impostato nella schermata Pitch) in ogni punto. Impostazioni positive (+) fanno si che l'intonazione sia più acuta di quella standard, e impostazioni negative (-) la rendono più bassa.

Valore: -63– +63



Modificare la Brillantezza di un Suono con un Filtro (TVF/TVF Env)

Rhythm TVF

Filter Type

Seleziona il tipo di filtro. Un filtro è una funzione che taglia una specifica banda di frequenze per cambiare la brillantezza, lo spessore o altre qualità del suono.

Valore

OFF: Non viene usato alcun filtro.

LPF: Un Low Pass Filter (filtro passa basso) riduce il volume delle frequenze sopra alla Cutoff frequency (frequenza di taglio - parametro Cutoff Freq) per arrotondare, o scurire, il suono. Questo è il filtro più comune usato nei sintetizzatori.

BPF: Band Pass Filter (filtro passa banda). Lascia solo le frequenze nella regione della cutoff frequency e taglia il resto. È utile per creare suoni dal carattere distintivo.

HPF: High Pass Filter. Questo taglia le frequenze nella regione al di sotto della frequenza di taglio (Cutoff Frequency). È adatto a creare suoni percussivi enfatizzandone gli acuti.

PKG: Peaking Filter. Enfatizza le frequenze attorno alla cutoff frequency (Cutoff Freq) alzandone il livello. Potete usarlo per creare effetti wah-wah impiegando un LFO per cambiare la cutoff frequency ciclicamente.

LPF2: Low Pass Filter 2. Benché le componenti di frequenza sopra alla Cutoff frequency (Cutoff Freq) vengano tagliate, la sensibilità di questo filtro è la metà di quella del LPF. Questo lo rende un filtro passa basso relativamente più caldo. Questo filtro è adatto per l'uso con suoni che simulano strumenti acustici come il pianoforte.

LPF3: Low Pass Filter 3. Benché le componenti di frequenza sopra alla Cutoff frequency (Cutoff Freq) vengano tagliate, la sensibilità di questo filtro cambia a seconda della Cutoff frequency. Mentre anche questo filtro è adatto per l'uso con suoni di strumenti acustici simulati, le sfumature create differiscono a quelle del LPF2, anche con le stesse impostazioni dell'inviluppo del TVF.

NOTA Se impostate "LPF2" o "LPF3", l'impostazione del parametro Resonance viene ignorata.

Cutoff Frequency

Seleziona la frequenza a cui il filtro inizia ad avere un effetto sulle componenti delle frequenze della forma d'onda.

Valore: 0–127

Con "LPF/LPF2/LPF3" selezionati per il parametro Filter Type, valori più bassi della cutoff frequency riducono gli armonici più acuti del Tone creando un suono più caldo e arrotondato. Valori più elevati rendono il suono più brillante.

Se è selezionato "BPF", i componenti armonici cambiano a seconda dell'impostazione TVF Cutoff Frequency. Può essere utile nel creare suoni fortemente caratterizzati.

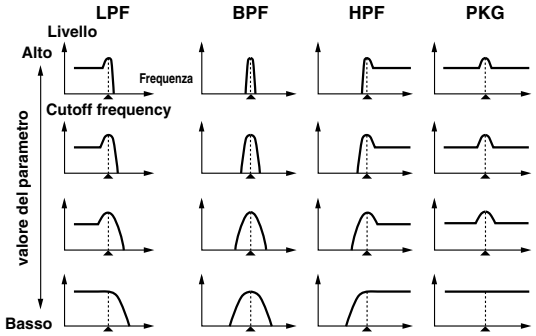
Se è selezionato "HPF", valori più elevati della Cutoff Frequency riducono gli armonici più bassi per enfatizzare solo le componenti più acute del suono.

Con "PKG" selezionato, gli armonici da enfatizzare variano a seconda dell'impostazione della Cutoff Frequency.

Resonance

Enfatizza la porzione del suono nella regione della cutoff frequency, aggiungendo carattere al suono. Impostazioni eccessivamente elevate possono produrre oscillazione, facendo distorcere il suono.

Valore: 0–127



Cutoff V-Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)

Seleziona una delle seguenti sette curve che determinano come le dinamiche dell'esecuzione alla tastiera (velocity) influenzano la cutoff frequency. Impostatelo su "FIXED" quando la Cutoff frequency non dev'essere modificata dalla forza con cui premete i tasti.

Valore: FIXED, 1–7

Cutoff V-Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)

Usate questo parametro per cambiare la cutoff frequency tramite la dinamica (velocity) dell'esecuzione. Se volete che le note suonate forte alzino la cutoff frequency, impostate questo parametro su un valore positivo (+). Se volete che le note suonate forte abbassino la cutoff frequency, impostate questo parametro su un valore negativo (-).

Valore: -63– +63

Resonance V-Sens (Resonance Velocity Sensitivity)

Questo permette alla dinamica (velocity) di modificare la quantità di Resonance. Se volete che le note suonate forte abbiano un maggiore effetto di Resonance, impostate questo parametro su un valore positivo (+). Se volete che le note suonate forte abbiano meno Resonance, usate impostazioni negative (-).

Valore: -63– +63

Rhythm TVF Env

F-Env Depth (TVF Envelope Depth)

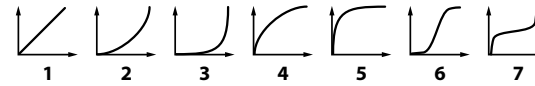
Specifica l'intensità dell'inviluppo del TVF. Valori più elevati fanno si che l'inviluppo del TVF produca un cambiamento maggiore. Impostazioni negative (-) invertono la forma dell'inviluppo.

Valore: -63– +63

F-Env V-Curve (TVF Envelope Velocity Curve)

Seleziona una delle seguenti sette curve che determinano come le dinamiche dell'esecuzione alla tastiera (velocity) influenzano l'inviluppo del TVF. Impostatelo su "FIXED" quando la quantità di TVF Envelope applicata non dev'essere modificata dalla forza con cui premete i tasti.

Valore: FIX, 1–7



F-Env V-Sens (TVF Envelope Velocity Sensitivity)

Specifica quanto le dinamiche dell'esecuzione alla tastiera influenzano l'intensità dell'inviluppo del TVF. Impostazioni positive (+) fanno si che l'inviluppo del TVF abbia un effetto maggiore per le note suonate forte, e impostazioni negative (-) fanno si che l'effetto sia minore.

Valore: -63– +63

F-Env T1 V-Sens (TVF Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Usate questo parametro quando volete che la dinamica dell'esecuzione (velocity) influenzi il Time 1 dell'inviluppo TVF. Impostazioni positive (+) fanno si che Time 1 acceleri per le note suonate più forte, e impostazioni negative (-) lo fanno rallentare.

Valore: -63– +63

F-Env T4 V-Sens (TVF Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

Usate questo parametro quando volete che la velocità di rilascio del tasto influenzi il valore di Time 4 dell'inviluppo del TVF. Se volete che il tempo Time 4 acceleri per le note rilasciate velocemente, impostate questo parametro su un valore positivo (+). Se volete che rallenti, impostatelo su un valore negativo (-).

Valore: -63– +63

F-Env Time 1–4 (TVF Envelope Time 1–4)

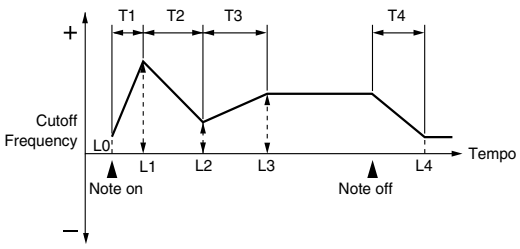
Specifica i tempi dell'inviluppo del TVF (Time 1–Time 4). Valori più grandi risultano in tempi più lunghi per raggiungere la cutoff frequency successiva (per esempio, Time 2 controlla il tempo necessario per passare da Level 1 a Level 2.)

Valore: 0–127

F-Env Level 0–4 (TVF Envelope Level 0–4)

Imposta i livelli (Level 0–Level 4) del TVF Envelope. Determina quanto cambia la cutoff frequency rispetto alla cutoff frequency di riferimento (il valore cutoff frequency impostato nella schermata TVF) in ogni punto.

Valore: 0–127



T: Tempo L: Livello

Regolare il Volume (TVA/TVA Env)

Rhythm TVA

Tone Level (Rhythm Tone level)

Imposta il volume del rhythm tone. Usate questo parametro per regolare il bilanciamento di volume tra i rhythm tone.

Valore: 0–127

Prova!

I livelli di volume delle Wave di cui è composto il rhythm tone viene impostato col parametro WMT1–4 Wave Level (p. 128).

Level V-Curve (Level Velocity Curve)

Seleziona una delle seguenti sette curve che determinano come le dinamiche dell'esecuzione alla tastiera (velocity) influenzano il volume. Impostatelo su "FIXED" quando il volume non dev'essere modificato dalla forza con cui premete i tasti.

Valore: FIXED, 1–7

Level V-Sens (Level Velocity Sensitivity)

Usate questa impostazione quando volete che la dinamica dell'esecuzione (velocity) influenzi il volume del rhythm tone. Impostatelo a un valore positivo per far aumentare il cambiamenti di volume del rhythm tone suonando più forte; per ridurre il volume del rhythm tone suonando più forte, impostate un valore negativo (-).

Valore: -63– +63

Tone Pan (Rhythm Tone Pan)

Specifica il pan del rhythm tone. "L64" è tutto a sinistra, "0" rappresenta il centro, e "63R" è tutto a destra.

Valore: L64–0–63R

Prova!

Impostate il Pan delle Wave che compongono il rhythm tone col parametro Wave Pan (p. 128).

Random Pan Depth

Usate questo parametro se volete che la posizione stereo cambi casualmente ogni volta che premete un tasto. Valori maggiori producono una maggiore ampiezza del cambiamento.

Valore: 0–63

NOTA

Questo influenza solo le wave il cui parametro Wave Rnd Pan Sw (p. 128) è impostato su ON.

Alternate Pan Depth

Questa impostazione fa si che il pan venga alternato tra sinistra e destra ogni volta che premete un tasto. Valori maggiori producono una maggiore ampiezza del cambiamento. Può essere impostato sia su "L" che su "R", il che inverte l'ordine in cui il pan viene spostato tra sinistra e destra. Per esempio se due Tone sono impostati rispettivamente su "L" e "R", il pan dei due Tone si alterna ogni volta che vengono suonati.

Valore: L63–0–63R

NOTA

Questo influenza solo le wave il cui parametro Wave Alter Pan Sw (p. 128) è impostato su ON o REV.

Rhythm TVA Env

A-Env T1 V-Sens (TVA Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Usate questo parametro quando volete che la dinamica dell'esecuzione (velocity) influenzi il Time 1 dell'inviluppo TVA. Impostazioni positive (+) fanno si che Time 1 acceleri per le note suonate più forte, e impostazioni negative (-) lo fanno rallentare.

Valore: -63– +63

A-Env T4 V-Sens (TVA Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

Usate questo parametro quando volete che la velocità di rilascio del tasto influenzi il valore di Time 4 dell'inviluppo TVA. Se volete che il tempo Time 4 acceleri per le note rilasciate velocemente, impostate questo parametro su un valore positivo (+). Se volete che rallenti, impostatelo su un valore negativo (-).

Valore: -63– +63

A-Env Time 1–4 (TVA Envelope Time 1–4)

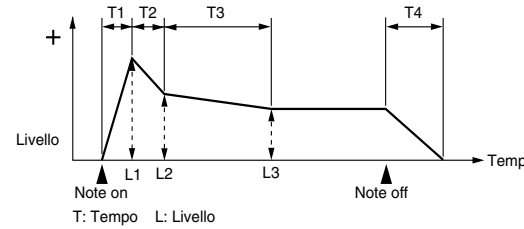
Specifica i tempi dell'inviluppo del TVA (Time 1– Time 4). Valori più grandi risultano in tempi più lunghi per raggiungere il volume successivo (per esempio, Time 2 controlla il tempo necessario per passare da Level 1 a Level 2.)

Valore: 0–127

A-Env Level 1–3 (TVA Envelope Level 1–3)

Imposta i livelli (Level 1–Level 3) del TVA Envelope. Determina quanto cambia il volume in ogni punto rispetto al volume di riferimento (il valore Rhythm Tone Level impostato nella schermata TVA).

Valore: 0–127



Impostazioni Output

Rhythm Output

Rhythm Out Assign

Specifica per ogni rhythm set come viene emesso il suono diretto.

Valore:

MFX: Uscita in stereo attraverso i multi-effetti. Potete anche applicare chorus o riverbero al suono che attraversa i multi-effetti.

L+R: Uscita in stereo senza attraversare i multi-effetti.

L, R: Uscita in mono senza attraversare i multi-effetti.

Tone Out Assign

Specifica per ogni tone come viene emesso il suono diretto.

Valore:

MFX: Uscita in stereo attraverso i multi-effetti. Potete anche applicare chorus o riverbero al suono che attraversa i multi-effetti.

L+R: Uscita in stereo senza attraversare i multi-effetti.

L, R: Uscita in mono senza attraversare i multi-effetti.

* Se Rhythm Output Assign è impostato su un valore diverso da "TONE," queste impostazioni vengono ignorate.

* Chorus e riverbero sono emessi sempre in mono.

* La destinazione di uscita del segnale che ha attraversato il chorus viene impostata con Chorus Output Select (p. 147).

Tone Out Level

Imposta il livello del segnale inviato alla destinazione di uscita specificata da Patch/Tone Output Assign.

Valore: 0–127

Tone Chorus Send (Send Level (Output=MFX))

Specifica il livello del segnale inviato al chorus per ogni tone se il tone attraversa gli MFX.

Valore: 0–127

Tone Reverb Send (Send Level (Output=MFX))

Specifica il livello del segnale inviato al riverbero per ogni tone se il tone attraversa gli MFX.

Valore: 0–127

Tone Chorus Send (Send Level (Output=non MFX))

Imposta il livello del segnale inviato al chorus per ogni tone se il tone non attraversa gli MFX.

Valore: 0–127

Tone Reverb Send (Send Level (Output=non MFX))

Imposta il livello del segnale inviato al riverbero per ogni tone se il tone non attraversa gli MFX.

Valore: 0–127

Creare una Performance

Con il Fantom VS, avete il totale controllo su un'ampia varietà di impostazioni. Ogni voce impostabile è chiamata **parametro**. Questo capitolo spiega le procedure usate nel creare le Performance, e le funzioni dei parametri della Performance.

Regolare i Parametri di Ogni Parte

Lista dei Parametri

Patch Group

Seleziona il gruppo a cui appartiene la Patch o il Rhythm Set desiderato.

Valore

PRA–I: Preset A–I

GM: GM (GM2)

Patch Number

Seleziona la Patch o il Rhythm Set desiderato per numero.

Valore: 001–

Level

Regola il volume di ogni Parte. Lo scopo principale di questa impostazione è di regolare il bilanciamento di volume tra le Parti.

Valore: 0–127

Pan

Regola il pan di ogni Parte. "L64" è tutto a sinistra,"0" è il centro, e "63R" è tutto a destra.

Valore: L64–0–63R

Solo Switch

Seleziona una parte di cui volete suonare il timbro. Attivate "SOLO" della parte che volete rendere solista. Le parti diverse dalla parte selezionata qui non suonano.

Valore: –, SOLO

Mute Switch

Silenzia (MUTE) o annulla il silenziamento (OFF) di ogni parte.

Valore: OFF, MUTE

MEMO

Il parametro Mute Switch non disattiva la parte, ma imposta il volume al minimo così che non si senta alcun suono. Perciò, i messaggi MIDI vengono ancora ricevuti.

Octave Shift

Regola l'intonazione del suono della Parte verso l'acuto o verso il basso in unità di un'ottava (+/-3 ottave).

Valore: -3– +3

NOTA

Se alla Parte è assegnato un Rhythm Set, non potete modificare il parametro Octave Shift.

Coarse Tune

Regola l'intonazione del suono della Parte verso l'acuto o verso il basso in unità di un semitono (+/-4 ottave).

Valore: -48– +48

Coarse Tune e Octave Shift

I parametri Coarse Tune e Fine Tune, assieme al parametro Octave Shift, producono tutti lo stesso effetto sul suono, cioè, cambiano l'intonazione del suono. Per esempio, se viene suonata la nota C4 (Middle C) col parametro Coarse Tune impostato su +12, la nota prodotta è C5 (un'ottava sopra a C4). Però, se C4 (Middle C) viene suonato col parametro Octave Shift impostato a +1, anche in questo caso, la nota prodotta è C5 (un'ottava sopra a C4).

Però, internamente, funzionano in modo molto differente. Quando il parametro Coarse Tune è impostato a +12, l'intonazione stessa si alza di un'ottava. Invece, se il parametro Octave Shift è impostato a +1, è come premere il tasto un'ottava sopra. In altre parole, usate il parametro Coarse Tune quando cambiate l'intonazione, e il parametro Octave Shift quando volete trasporre l'intera tastiera, per esempio, quando il numero di tasti è insufficiente.

Fine Tune

Regola l'intonazione del suono della Parte verso l'acuto o verso il basso in unità di 1-cent (+/-50 cent).

Valore: -50– +50

MEMO Un cent è 1/100 di un semitono.

Output Assign

Specifica per ogni parte come viene emesso il suono diretto.

Valore

MFX: Uscita in stereo attraverso i multi-effetti. Potete anche applicare chorus o riverbero al suono che attraversa i multi-effetti.

L+R: Uscita in stereo senza attraversare i multi-effetti.

L, R: Uscita in mono senza attraversare i multi-effetti.

PAT: La destinazione di uscita della parte è determinata dalle impostazioni della patch o rhythm set assegnato alla parte.

Prova! Se avete impostato Tone Out Assign su "MFX," impostate il parametro MFX Output Assign per specificare la destinazione di uscita del suono che ha attraversato i multieffetti.

- Chorus e riverbero sono sempre emessi in mono.
- La destinazione di uscita del segnale che ha attraversato il chorus viene impostata con Chorus Output Select.

Output MFX Select (Part Output Multi-Effects Select)

Dei tre tipi di multi-effetto che possono essere usati simultaneamente, specifica quale multi-effetto viene usato.

Valore: 1–3 (MFX-1–MFX-3)

Output Level (Part Output Level)

Imposta il livello del segnale inviato alla destinazione di uscita specificata da Part Output Assign.

Valore: 0–127

Chorus Send Level (Part Chorus Send Level)

Imposta il livello del segnale inviato al chorus per ogni parte.

Valore: 0–127

Reverb Send Level (Part Reverb Send Level)

Imposta il livello del segnale inviato al riverbero per ogni parte.

Valore: 0–127

Cutoff Offset

Regola la frequenza di taglio usata dalla patch o rhythm set assegnato a una Parte.

Valore: -64– +63

NOTA

Le Patch hanno anche un'impostazione Cutoff Offset (p. 98). Il valore della Cutoff frequency finale è la somma del valore della Cutoff Frequency del Tone e dei valori Cutoff Offset della Patch e della Parte. Se la frequenza di taglio del Tone è già impostata a 127 (massimo), non vi è cambiamento prodotto impostando il Cutoff Offset a un valore positivo.

Resonance Offset

Regola la Resonance dalla patch o rhythm set assegnato a una Parte.

Valore: -64– +63

NOTA

Le Patch hanno anche un'impostazione Resonance Offset (p. 98). Il valore della Resonance finale è la somma del valore della Resonance del Tone e dei valori Resonance Offset della Patch e della Parte. Se la resonance del Tone è già impostata a 127 (massimo), non vi è cambiamento prodotto impostando il resonance offset a un valore positivo.

Attack Time Offset

Regola il TVA/TVF Envelope Attack Time di una patch o rhythm set assegnato a una Parte.

Valore: -64– +63

NOTA

Le Patch hanno anche un'impostazione Attack Time Offset (p. 98). Il valore finale del tempo di attacco dell'inviluppo TVA è la somma del valore TVA Envelope Time 1 del Tone e dei valori Attack Time Offset della Patch e della Parte. Se il parametro Time 1 del Tone è già impostato a 127 (massimo), non vi è cambiamento prodotto impostando l'Attack Time Offset a un valore positivo. Per l'inviluppo del TVF vale lo stesso discorso.

Release Time Offset

Regola il TVA/TVF Envelope Release Time dalla patch o rhythm set assegnato a una Parte.

Valore: -64– +63

NOTA

Le Patch hanno anche un'impostazione Release Time Offset (p. 99). Il valore finale del tempo di rilascio dell'inviluppo TVA è la somma del valore TVA Envelope Time 4 del Tone e dei valori Release Time Offset della Patch e della Parte. Se il parametro Time 4 del Tone è già impostato a 127 (massimo), non vi è cambiamento prodotto impostando Release Time Offset a un valore positivo. Per l'inviluppo del TVF vale lo stesso discorso.

Decay Time Offset

Regola il TVA/TVF Envelope Decay Time dalla patch o rhythm set assegnato a una Parte.

Valore: -64– +63

Mono/Poly

Impostate questo parametro su "MONO" quando la Patch assegnata alla Parte va suonata monofonicamente, o su "POLY" quando la Patch va suonata polifonicamente. Per usare l'impostazione della Patch assegnata a ogni Parte (p. 99), impostatelo su "PAT."

Valore: MONO, POLY, PAT

NOTA

Se alla Parte è assegnato un Rhythm Set, questa impostazione viene ignorata.

Legato Switch

Potete aggiungere il legato suonando monofonicamente. Legato è uno stile esecutivo in cui lo spazio tra le note è ridotto al minimo, creando una sensazione di flusso senza stacchi tra le note. Questo vi permette di simulare le tecniche esecutive chitarristiche dell'hammer-on e pull-off (legato ascendente e discendente).

Impostate il parametro su ON per usare il Legato e su OFF quando non volete usarlo. Per usare l'impostazione Legato Switch della Patch assegnata a ogni Parte (p. 99), impostatelo su "PAT."

Valore: OFF, ON, PAT

NOTA

Se alla Parte è assegnato un Rhythm Set, questa impostazione viene ignorata.

Portamento Switch

Specifica se viene applicato il portamento. Impostate questo parametro su "ON" quando volete applicare il Portamento e su "OFF" quando non volete. Per usare l'impostazione Portamento Switch della Patch assegnata a ogni Parte (p. 100), impostatelo su "PAT."

Valore: OFF, ON, PAT

NOTA

Se alla Parte è assegnato un Rhythm Set, questa impostazione viene ignorata.

Portamento Time

Usando il portamento, specifica il tempo necessario per il cambiamento di intonazione. Valori più alti fanno si che il cambiamento di intonazione sino alla nota successiva richieda più tempo. Per usare l'impostazione Portamento Time della Patch assegnata a ogni Parte (p. 100), impostatelo su "PAT."

Valore: 0–127, PAT

NOTA

Se alla Parte è assegnato un Rhythm Set, questa impostazione viene ignorata.

Vibrato Rate

Per ogni parte, regola la velocità del vibrato (la velocità della modulazione dell'intonazione). L'intonazione viene modulata più rapidamente con valori più alti, e più lentamente con valori bassi.

Valore: -64– +63

Vibrato Depth

Per ogni parte, regola l'intensità dell'effetto vibrato (l'intensità con cui viene modulata l'intonazione). L'intonazione viene modulata più intensamente con valori più alti, e meno con valori bassi.

Valore: -64– +63

Vibrato Delay

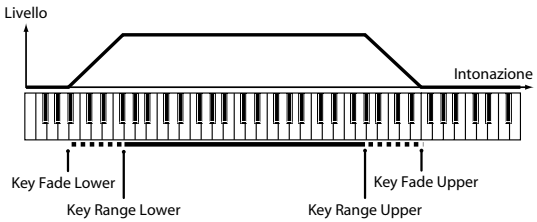
Per ogni parte, regola il ritardo che precede l'inizio del vibrato (modulazione dell'intonazione). Valori più elevati producono un ritardo più lungo prima dell'inizio del vibrato, mentre valori bassi producono un tempo più breve.

Valore: -64– +63

Key Fade Lower (Part Keyboard Fade Width Lower)

Determina cosa accade al livello della Parte quando viene suonata una nota più bassa dell'intervallo di tasti specificato. Valori più elevati producono un cambiamento più graduale del volume. Se volete che le note del Tone al di sotto dell'intervallo di tasti specificato non suonino affatto, impostate questo parametro a "0."

Valore: 0–127



Key Range Lower (Part Keyboard Range Lower)

Specifica la nota più bassa che fa suonare il timbro per ogni parte.

Valore: C-1–UPPER

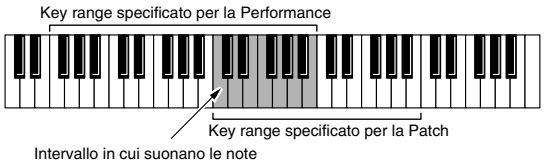
Key Range Upper (Part Keyboard Range Upper)

Specifica la nota più acuta che fa suonare il timbro per ogni parte.

Valore: LOWER–G9

NOTA

Se è stato impostato il Key Range (p. 103) per ogni singolo Tone in una patch, i suoni vengono prodotti solo nell'intervallo di tasti in cui si sovrappongono il Key Range di ogni Tone e il Key Range della parte.



NOTA

Se cercate di impostare il tasto più acuto sotto a quello più basso o viceversa, l'altro valore viene automaticamente modificato sulla stessa impostazione.

Key Fade Upper (Part Keyboard Fade Width Upper)

Determina cosa accade al livello della Parte quando viene suonata una nota più acuta dell'intervallo di tasti specificato. Valori più elevati producono un cambiamento più graduale del volume. Se volete che le note del Tone al di sopra dell'intervallo di tasti specificato non suonino affatto, impostate questo parametro a "0.".

Valore: 0–127

Receive Channel (Part Receive Channel)

Imposta il canale di ricezione MIDI di ogni Parte.

Valore: 1–16

Voice Reserve

Questa impostazione specifica il numero di voci che vengono riservate ad ogni Parte quando vengono suonate più di 128 voci simultaneamente.

Valore: 0–63, FUL

NOTA

Non è possibile che le impostazioni di tutte le Parti totalizzino un valore maggiore di 64. Il numero di voci disponibili viene indicato da (rest=). Fate attenzione a questa indicazione quando impostate il parametro Voice Reserve.

Calcolare il Numero di Voci Utilizzato

Il Fantom VS è in grado di suonare sino a 128 note simultaneamente. La polifonia, o numero di voci (suoni) non si riferisce solo al numero di suoni effettivamente riprodotti, ma cambia a seconda del numero di Tone usati dalle Patch, e dal numero di Wave usate dai Tone. Il metodo seguente viene usato per calcolare il numero di suoni usato da una Patch riprodotta.

(Numero di Suoni Eseguito) x
(Numero di Tone Usati dalla Patch Suonata) x
(Numero di Wave Usate dai Tone)

Part Velocity Sensitivity Offset

Cambia il volume e la cutoff frequency di ogni parte secondo la velocity (dinamica) dell'esecuzione. Se volete che le note suonate forte alzino il volume/cutoff frequency, impostate questo parametro su un valore positivo (+). Se volete che le note suonate forte abbassino il volume/cutoff frequency, impostate questo parametro su un valore negativo (-). Impostate Velocity Sensitivity a 0 quando volete che i suoni abbiano volume e cutoff frequency fissi, indipendentemente dalla dinamica della vostra esecuzione.

Valore: -63– +63

NOTA

Le Patch hanno anche un'impostazione Velocity Sensitivity Offset (p. 99). Il valore finale del Velocity Sensitivity è la somma dei valori Velocity Sensitivity Offset della Patch e della Parte. Se il parametro Velocity Sensitivity Offset della Patch è già impostato a 127 (massimo), non vi è cambiamento prodotto impostando Velocity Sensitivity Offset a un valore positivo.

Part Pitch Bend Range

Specifica la quantità di variazione dell'intonazione in semitoni (2 ottave) che avviene muovendo la leva del Pitch Bend. La quantità di cambiamento generato dallo spostamento della leva è uguale un entrambe le direzioni (sinistra e destra). Per usare l'impostazione della Patch assegnata a ogni Parte (p. 108), impostatelo su "PAT."

Valore: 0–24, PAT

Receive Switch (Part Receive Switch)

Specifica se ogni Parte riceve messaggi MIDI (ON), o no (OFF).

Col valore "OFF," la parte non risponde. Normalmente, dovreste lasciare il valore "ON", ma potete impostare "OFF" quando volete che non suoni una Parte specifica durante la riproduzione di una song.

Valore: OFF, ON

Impostazioni Scale Tune

Il Fantom VS vi permette di usare temperamenti diversi dal temperamento equabile.

Lista dei Parametri

Part Scale Tune C–B

Esegue le impostazioni dell'accordatura per ogni parte.

Valore: -64– +63

Temperamento Equabile

Questa accordatura divide l'ottava in 12 parti uguali, ed è il metodo di temperamento più usato nella musica occidentale. Il Fantom VS usa il temperamento equabile quando lo Scale Tune Switch è impostato su "OFF."

Temperamento Puro (Tonica in C)

Rispetto al temperamento equabile, le triadi principali suonano pure con questa accordatura. Però, questo effetto si ottiene solo in una tonalità, e le triadi divengono dissonanti se trasponete.

Scala Araba

Con questa scala, E e B sono un quarto di tono più basse e C#, F# e G# sono un quarto di tono più acute rispetto al temperamento equabile. Gli intervalli tra G e B, C e E, F e G#, Bb e C#, e tra Eb e F# sono una terza naturale—l'intervallo tra una terza maggiore o una terza minore. Sul Fantom VS, potete usare il temperamento Arabo nelle tre tonalità di G, C e F.

<Esempio>

Nome della nota	Temperamento Equabile	Temperamento Puro (tonica in C)	Scala Araba
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Impostazioni relative al MIDI

Lista dei Parametri

Rx Program Change (Receive Program Change Switch)

Per ogni canale MIDI, specifica se i messaggi MIDI Program Change vengono ricevuti (ON), o no (OFF).

Rx Bank Select (Receive Bank Select Switch)

Per ogni canale MIDI, specifica se i messaggi MIDI Bank Select vengono ricevuti (ON), o no (OFF).

Rx Pitch Bend (Receive Pitch Bend Switch)

Per ogni canale MIDI, specifica se i messaggi MIDI Pitch Bend vengono ricevuti (ON), o no (OFF).

Rx Poly Key Pressure (Receive Polyphonic Key Pressure Switch)

Per ogni canale MIDI, specifica se i messaggi MIDI polyphonic key pressure vengono ricevuti (ON), o no (OFF).

Rx Channel Pressure (Receive Channel Pressure Switch)

Per ogni canale MIDI, specifica se i messaggi MIDI Channel Pressure vengono ricevuti (ON), o no (OFF).

Rx Modulation (Receive Modulation Switch)

Per ogni canale MIDI, specifica se i messaggi MIDI Modulation vengono ricevuti (ON), o no (OFF).

Rx Volume (Receive Volume Switch)

Per ogni canale MIDI, specifica se i messaggi MIDI Volume vengono ricevuti (ON), o no (OFF).

Rx Pan (Receive Pan Switch)

Per ogni canale MIDI, specifica se i messaggi MIDI Pan vengono ricevuti (ON), o no (OFF).

Rx Expression (Receive Expression Switch)

Per ogni canale MIDI, specifica se i messaggi MIDI Expression vengono ricevuti (ON), o no (OFF).

Rx Hold-1 (Receive Hold 1 Switch)

Per ogni canale MIDI, specifica se i messaggi MIDI Hold 1 vengono ricevuti (ON), o no (OFF).

Phase Lock (Phase Lock Switch)

Impostate Phase Lock su "ON" quando volete sopprimere discrepanze di temporizzazione tra le Parti suonate sullo stesso canale MIDI.

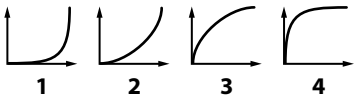
NOTA

Quando il parametro Phase Lock è "ON", le Parti sullo stesso canale MIDI vengono poste in una condizione in cui la loro temporizzazione viene fatta corrispondere, facendole suonare contemporaneamente. Di conseguenza, può trascorrere un certo tempo tra la ricezione del messaggio Note e la produzione dei suoni. Impostate questo parametro su "ON" solo quando è necessario.

Velocity Curve Type

Velocity Curve seleziona per ognuno dei canali MIDI uno dei seguenti quattro tipi di Velocity Curve che meglio risponde al tocco della tastiera MIDI collegata. Impostatelo su "OFF" se state usando la curva di velocity propria della tastiera MIDI.

Valore: OFF, 1–4



Aggiungere gli Effetti

Questo capitolo spiega le procedure e le impostazioni per applicare gli effetti in ogni modo operativo.

cf. Per i dettagli sugli effetti incorporati del Fantom VS, fate riferimento a **Riguardo agli Effetti Interni** (p. 95).

Attivare e Disattivare gli Effetti

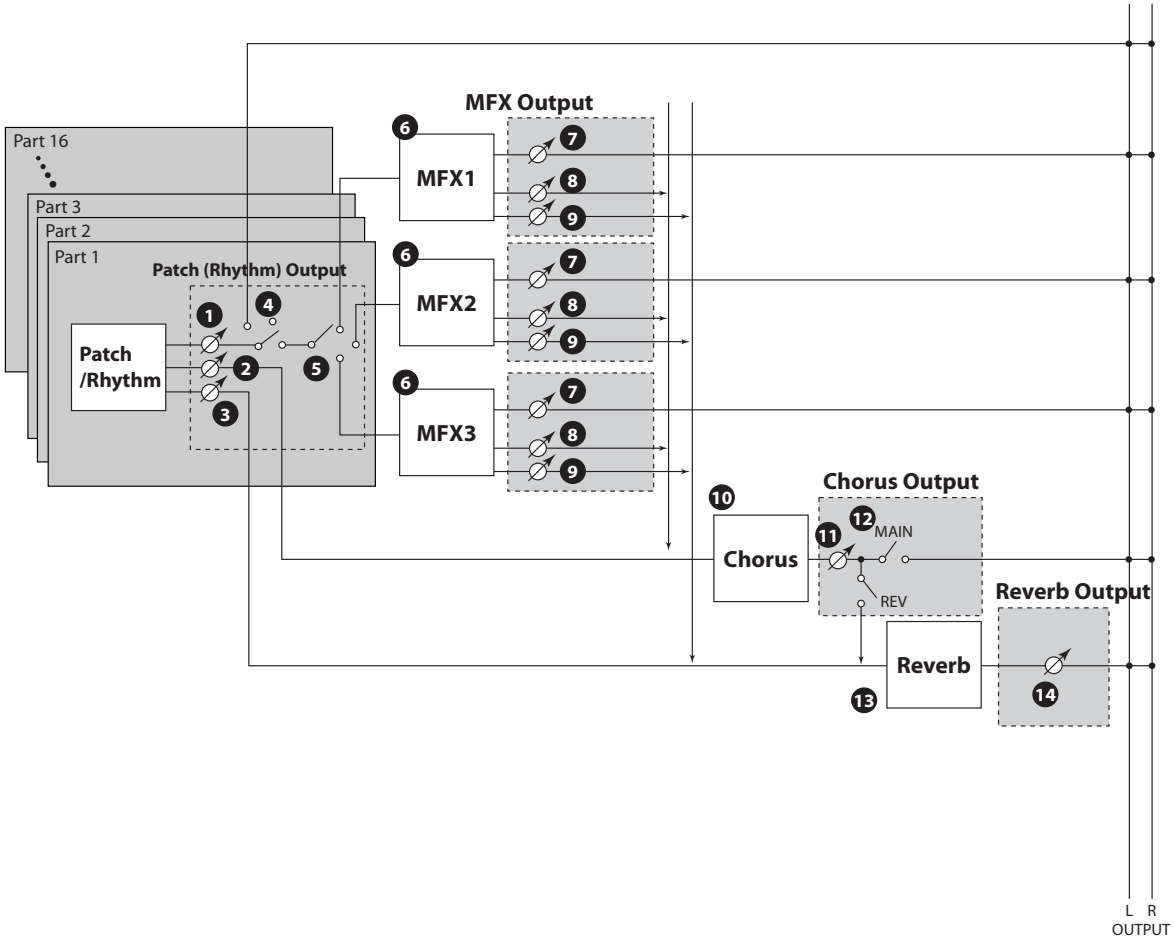
Gli effetti incorporati del Fantom VS possono essere attivati e disattivati globalmente. Impostate questi parametri su OFF quando volete sentire il suono non processato mentre lo create, o quando volete usare processori effetti esterni al posto di quelli incorporati.

Applicare gli Effetti

In modo Performance potete usare tre multi-effetti (MFX1, MFX2, MFX3), un chorus, e un riverbero. Per ognuno dei tre multi-effetti, il chorus, e il riverbero, potete specificare se funziona secondo le impostazioni dell'effetto della performance, o secondo le impostazioni dell'effetto della patch o rhythm set assegnato alla parte che specificate. I tre multi-effetti possono essere usati indipendentemente, o potete collegarne due o tre in serie.

Per i dettagli sui parametri 1–17, fate riferimento a **Funzioni dei Parametri dell'Effetto** (p. 146).

Diagramma di Flusso del Segnale (Routing)



Funzioni dei Parametri dell'Effetto

Part Output

Qui potete effettuare le impostazioni dell'uscita della Performance.

* Questi parametri sono gli stessi delle impostazioni Performance corrispondenti. Per i dettagli, fate riferimento a **Output Level (Part Output Level)** (p. 137).

❶ Part Output Level

Imposta il livello del segnale inviato alla destinazione di uscita specificata da Part Output Assign (❹).

Valore: 0–127

❷ Part Chorus Send Level

Imposta il livello del segnale inviato al chorus per ogni parte.

Valore: 0–127

❸ Part Reverb Send Level

Imposta il livello del segnale inviato al riverbero per ogni parte.

Valore: 0–127

❹ Part Output Assign

Specifica per ogni parte come viene emesso il suono diretto.

Valore

MFX: Uscita in stereo attraverso i multi-effetti. Potete anche applicare chorus o riverbero al suono che attraversa i multi-effetti.

L+R: Uscita in stereo senza attraversare i multi-effetti.

L, R: Uscita in mono senza attraversare i multi-effetti.

PAT: La destinazione di uscita della parte è determinata dalle impostazioni della patch o rhythm set assegnato alla parte.

- Chorus e riverbero sono sempre emessi in mono.
- La destinazione di uscita del segnale che ha attraversato il chorus viene impostata con Chorus Output Select (⓬).

❺ Part Output MFX Select (Part Output Multi-Effects Select)

Dei tre tipi di multi-effetto che possono essere usati simultaneamente, specifica quale multi-effetto viene usato.

Valore: 1–3(MFX-1–MFX-3)

MFX1–3

Per i seguenti parametri ❻ – ❾ , le impostazioni possono essere eseguite individualmente per i tre sistemi di multi-effetti (MFX1–MFX3).

❻ MFX Type (Multi-Effects Type)

Usate questo parametro per selezionare tra i 78 multi-effetti disponibili.

Valore: 0 (Through)–78

MFX1–3 Output (Multi-Effects 1–3 Output)

❼ MFX Output Level (Multi-Effects Output Level)

Regola il volume del suono che ha attraversato i multi-effetti.

Valore: 0–127

❽ MFX Chorus Send Level (Multi-Effects Chorus Send Level)

Regola la quantità di chorus del suono che attraversa i multi-effetti. Se non volete aggiungere l'effetto Chorus, impostatelo a "0."

Valore: 0–127

❾ MFX Reverb Send Level (Multi-Effects Reverb Send Level)

Regola la quantità di riverbero del suono che attraversa i multi-effetti. Se non volete aggiungere l'effetto Reverb, impostatelo a "0."

Valore: 0–127

Chorus

❿ Chorus Type

Seleziona il chorus o il delay.

Valore

0 (Off): Non viene usato ne il Chorus ne il Delay.

1 (Chorus): Viene usato il Chorus.

2 (Delay): Viene usato il Delay.

3 (GM2 Chorus): Chorus General MIDI 2

Chorus Output

⓫ Chorus Output Level

Regola il volume del suono che ha attraversato chorus.

Valore: 0–127

⓬ Chorus Output Select

Specifica come viene emesso il suono che ha attraversato il chorus.

Valore

MAIN: Uscita dalle prese OUTPUT in stereo.

REV: Uscita verso il riverbero in mono.

M+R: Uscita dalle prese OUTPUT in stereo, e al riverbero in mono.

Reverb

⓭ Reverb Type

Seleziona il tipo di riverbero.

Valore

0 (Off): Il riverbero non viene usato.

1 (Reverb): Riverbero normale

2 (SRV Room): Questo riverbero simula le riflessioni acustiche tipiche di una stanza.

3 (SRV Hall): Questo riverbero simula le riflessioni acustiche tipiche di una sala da concerto.

4 (SRV Plate): Questo riverbero simula un riverbero a piastra, un tipo di unità di riverbero artificiale molto diffuso che deriva il suo suono dalla vibrazione di una piastra metallica. Potete anche ottenere riverberi inusuali dal suono metallico usando "SRV Plate."

5 (GM2 Reverb): Riverbero General MIDI 2

Reverb Output

⓮ Reverb Output Level

Regola il volume del suono che ha attraversato il riverbero.

Valore: 0–127

Prova!

Se volete usare controller comuni per l'intero Fantom VS, selezionate "SYS CTRL 1"–"SYS CTRL 4." I messaggi MIDI usati come System Control 1–4 vengono impostati con i parametri Sys Ctrl 1–4 Source (p. 151).

NOTA

In modo patch/rhythm set, esistono parametri che determinano, per ogni Tone/Rhythm Tone, se vengono ricevuti o meno il Pitch Bend, il Controller Number 11 (Expression) e il Controller Number 64 (Hold 1) (p. 120). Quando queste impostazioni sono "ON" e vengono ricevuti i messaggi MIDI, allora nel momento in cui viene effettuato un qualsiasi cambiamento nelle impostazioni del parametro desiderato, cambiano anche simultaneamente le impostazioni del Pitch Bend, dell'Expression, e dell'Hold1. Se volete cambiare solo i parametri oggetto di modifica, allora impostateli su "OFF."

- Esistono parametri che determinano se vengono ricevuti o meno messaggi MIDI specifici per ogni canale MIDI (p. 120). Utilizzando i Multi-Effects Control, controllate che venga ricevuto qualsiasi messaggio MIDI utilizzato per il Multi-Effects Control. Se la ricezione dei messaggi MIDI è disabilitata, allora il Multi-Effects Control non funziona.

Control 1–4 Dest (Multi-Effects Control 1–4 Destination)

Imposta i parametri dei multi-effetti controllati con i Multi-Effects Control. I parametri dei multi-effetti disponibili per il controllo dipendono dal tipo di multi-effetto.

Control 1–4 Sens (Multi-Effects Control 1–4 Sensitivity)

Imposta la quantità di effetto del Multi-Effects Control che viene applicata. Per effettuare un aumento del valore correntemente selezionato (per ottenere un aumento del valore, spostare a destra, aumentare le velocità, e così via), selezionate un valore positivo; per effettuare una riduzione del valore correntemente selezionato (per ottenere una riduzione del valore, spostare a sinistra, diminuire le velocità, e così via), selezionate un valore negativo. Quando sono selezionati valori positivi o negativi, i cambiamenti sono maggiori con l'aumentare del valore. Perché non venga applicato alcun effetto, selezionate "0."

Valore: -63– +63

MFX Control Channel (Multi-Effects Control Channel)

Determina il canale che viene usato per la ricezione quando usate il Multi-effects Control per modificare parametri dei multi-effetti in tempo reale, quando il parametro MFX1–3 Source (p. 149) è impostato su "PRF." Impostatelo su "OFF" quando il Multi-effects Control non viene usato.

Valore: 1–16, OFF

Multi-Effects Control

Se volete cambiare il volume del suono dei Multi-effetti, il tempo di ritardo del Delay, e simili, usando un dispositivo MIDI esterno, dovreste inviare messaggi di Sistema Esclusivo —messaggi MIDI progettati esclusivamente per il Fantom VS. Però, i messaggi di Sistema Esclusivo tendono ad essere complicati e la quantità di dati che dev'essere trasmessa può essere piuttosto elevata.

Per questa ragione, i parametri più comuni dei Multi-effetti del Fantom VS sono stati concepiti in modo tale che accettino l'utilizzo dei messaggi MIDI di Control Change (o altri) per cambiare i loro valori. Per esempio, potete usare la leva del Pitch Bend per cambiare la quantità di distorsione o usare la dinamica esecutiva per cambiare il tempo di delay (tempo di ritardo) del Delay. I parametri che possono essere cambiati vengono predeterminati per ogni tipo di multi-effetto.

Nella schermata di impostazione dei multi-effetti, il simbolo "c" appare a sinistra del parametro.

La funzione che vi consente di usare i messaggi MIDI per effettuare questi cambiamenti in tempo reale ai parametri dei Multi-effetti viene detta **Multi-effects Control**. Possono essere utilizzati fino ad un massimo di quattro Multi-effects Control in una singola patch/rhythm set/performance.

Quando viene usato un Multi-effects Control, potete selezionare la quantità di controllo applicata (parametro Sens), il parametro selezionato (parametro Destination), e il messaggio MIDI utilizzato (parametro Source).

Prova!

Utilizzando Matrix Control al posto del Multi-effects Control, potete anche cambiare in tempo reale i parametri di alcuni tra i Multi-effetti più comuni (p. 121).

Specificare la sorgente dell'effetto

Per ognuno dei tre multieffetti, il chorus, e il riverbero, potete specificare se funziona secondo le impostazioni dell'effetto della performance, o secondo le impostazioni dell'effetto della patch o rhythm set assegnato alla parte che specificate.

MFX-1–3 Source (Multi-Effects 1–3 Source)

Seleziona le impostazioni dei parametri del multi-effetto che vengono usate dalla performance. Se volete usare le impostazioni della performance, selezionate "PRF." Se volete usare le impostazioni della patch/rhythm set assegnato ad una parte, selezionate il numero della parte.

Valore: PRF, P1–P16

Quando sono selezionate le impostazioni di una Patch o Rhythm Set

Quando sono selezionate le impostazioni del multi-effetto di una patch o rhythm set, quelle impostazioni appaiono in ogni schermata di impostazione dei multi-effetti della performance, e possono essere modificate. Le modifiche alle impostazioni dei parametri dei multi-effetti della patch o rhythm set vanno perse quando selezionate un'altra patch o rhythm set. Per conservare le impostazioni modificate, salvate le impostazioni.

Chorus Source

Seleziona le impostazioni dei parametri del chorus che vengono usate dalla performance. Se volete usare le impostazioni della performance, selezionate "PRF." Se volete usare le impostazioni della patch/rhythm set assegnato ad una parte, selezionate il numero della parte.

Valore: PRF, P1–P16

Quando sono selezionate le impostazioni di una Patch o Rhythm Set

Quando sono selezionate le impostazioni del chorus di una patch o rhythm set, quelle impostazioni appaiono in ogni schermata di impostazione del chorus della performance, e possono essere modificate. Le modifiche alle impostazioni dei parametri del chorus della patch o rhythm set vanno perse quando selezionate un'altra patch o rhythm set. Per conservare le impostazioni modificate, salvate le impostazioni.

Reverb Source

Seleziona le impostazioni dei parametri del riverbero che vengono usate dalla performance. Se volete usare le impostazioni della performance, selezionate "PRF." Se volete usare le impostazioni della patch/rhythm set assegnato ad una parte, selezionate il numero della parte.

Valore: PRF, P1–P16

Quando sono selezionate le impostazioni di una Patch o Rhythm Set

Quando sono selezionate le impostazioni del riverbero di una patch o rhythm set, quelle impostazioni appaiono in ogni schermata di impostazione del riverbero della performance, e possono essere modificate. Le modifiche alle impostazioni dei parametri del riverbero della patch o rhythm set vanno perse quando selezionate un'altra patch o rhythm set. Per conservare le impostazioni modificate, salvate le impostazioni.

Specificare la struttura del multi-effetto (MFX Structure)

Ecco come specificare il modo di collegamento di MFX 1–3.

MFX Structure (MFX Structure Type)

Specifica come sono collegati MFX1–3.

Valore: Type 01–Type 16

Impostazioni di Sistema (System)

Le impostazioni che influenzano l'intero ambiente operativo del Fantom VS, come accordatura e ricezione dei messaggi MIDI, sono chiamate **funzioni system (di sistema)**. Questo capitolo spiega come eseguire le impostazioni delle funzioni System e descrive le funzioni dei diversi parametri System.

Funzioni dei Parametri System

Questo capitolo spiega come agiscono i diversi parametri System ed anche come questi parametri sono organizzati.

System MIDI

Parametro	Valore	Descrizione
Rx Program Change (Receive Program Change Switch)	OFF, ON	Specifica se i messaggi Program Change vengono ricevuti (ON) o no (OFF).
Rx Bank Select (Receive Bank Select Switch)	OFF, ON	Specifica se i messaggi Bank Select vengono ricevuti (ON) o no (OFF).

System Sound

Parametro	Valore	Descrizione
Master Tune	415.3–466.2 Hz	Regola l'intonazione generale del Fantom VS. Il display mostra la frequenza della nota LA4 (A4) (LA centrale).
Master Level	0–127	Regola il volume generale del Fantom VS.
Master Key Shift	-24– +24	Sposta l'intonazione generale del Fantom VS in intervalli di semitono.
Patch Remain (Patch Remain Switch)	OFF, ON	Specifica se le note suonate attualmente continuano a suonare (ON) o meno (OFF), nel momento in cui viene selezionata un'altra patch o un altro rhythm set. Inoltre, quando questo è "ON," i cambiamenti prodotti dai messaggi MIDI in ingresso come Volume o Pan (CC 5, 7, 10, 65, 68, 71–74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON), e i cambiamenti di carattere sonoro e di volume creati usando i vari controller vengono portati a termine. **NOTA** Le impostazioni degli effetti cambiano non appena selezionate una nuova patch o rhythm set, senza essere influenzate dall'impostazione Patch Remain. Per questo motivo, certe impostazioni degli effetti possono far si che le note che stavano suonano sino a quel momento non si sentano più, anche se Patch Remain è stato impostato su On.

System Control

Parametro	Valore	Descrizione
Source 1–4	OFF, CC01–31, 33–95, PITCH BEND AFTERTOUCH	System Control Assign seleziona il messaggio MIDI usato come System Control. **OFF:** La manopola system control non viene usata. **CC01–31, 33–95:** Controller number 1–31, 33–95 **PITCH BEND:** Pitch Bend **AFTERTOUCH:** Aftertouch

System Control

Questa funzione, che deriva dai metodi utilizzati precedentemente, vi consente invece di usare i messaggi MIDI per cambiare le impostazioni del Tone in tempo reale e viene detta **Matrix Control** (p. 121). Analogamente, la funzione che vi permette di usare i messaggi MIDI per cambiare le impostazioni dei Multi-effetti in tempo reale viene detta **Multi-effects Control** (p. 149).

Normalmente, la funzione Matrix Control viene utilizzata per eseguire le impostazioni delle Patch e la funzione Multi-effects Control per eseguire le impostazioni delle patch, rhythm set e performance. Comunque, se i messaggi MIDI utilizzati come matrix control o multi-effects control non devono essere cambiati per ogni singola patch/rhythm set/performance, o se volete usare messaggi MIDI specifici per matrix control o multi-effects control, vorrete usare il **System Control.** In altre parole, potreste considerare i System Control come il Matrix Control/Multi-effects Control globale dell'intero Fantom VS.

Potete usare fino ad un massimo di quattro System Controls.

Appendice

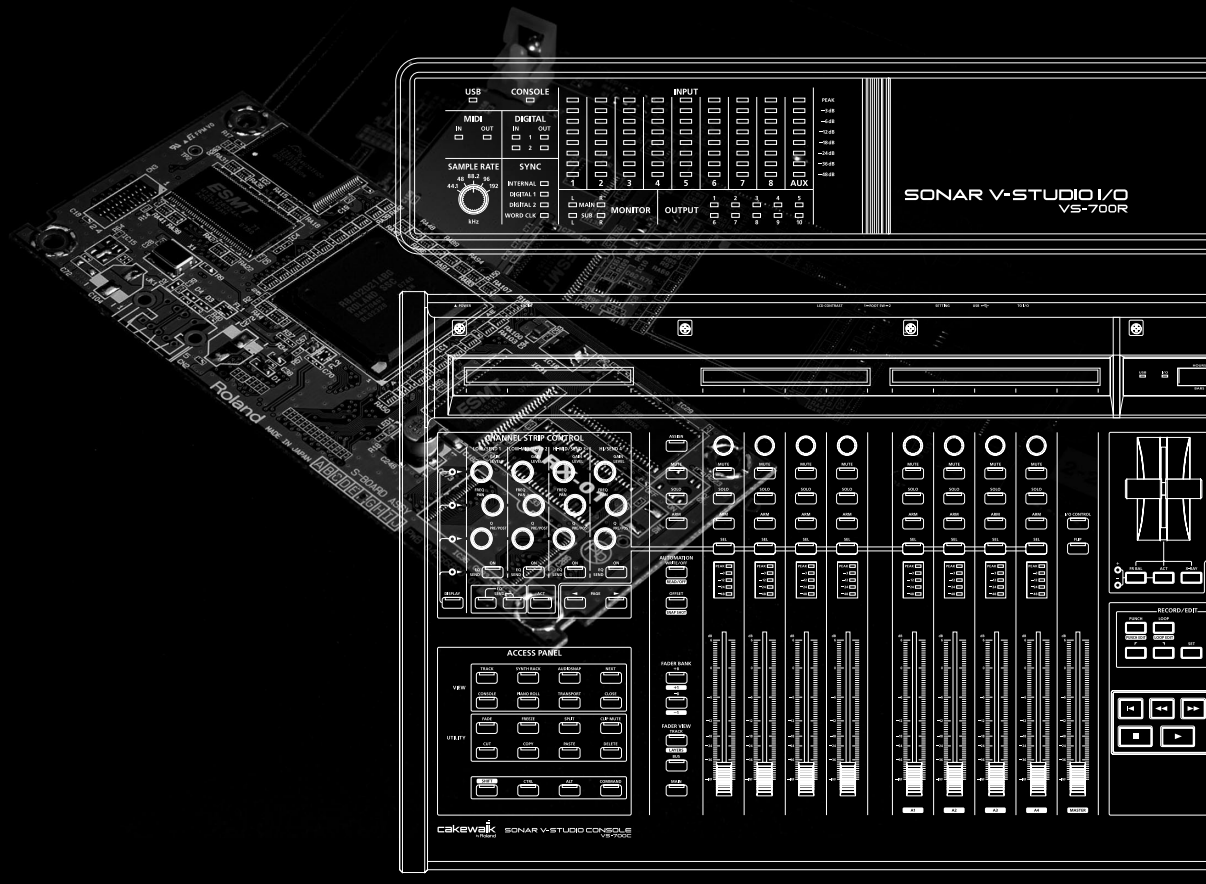
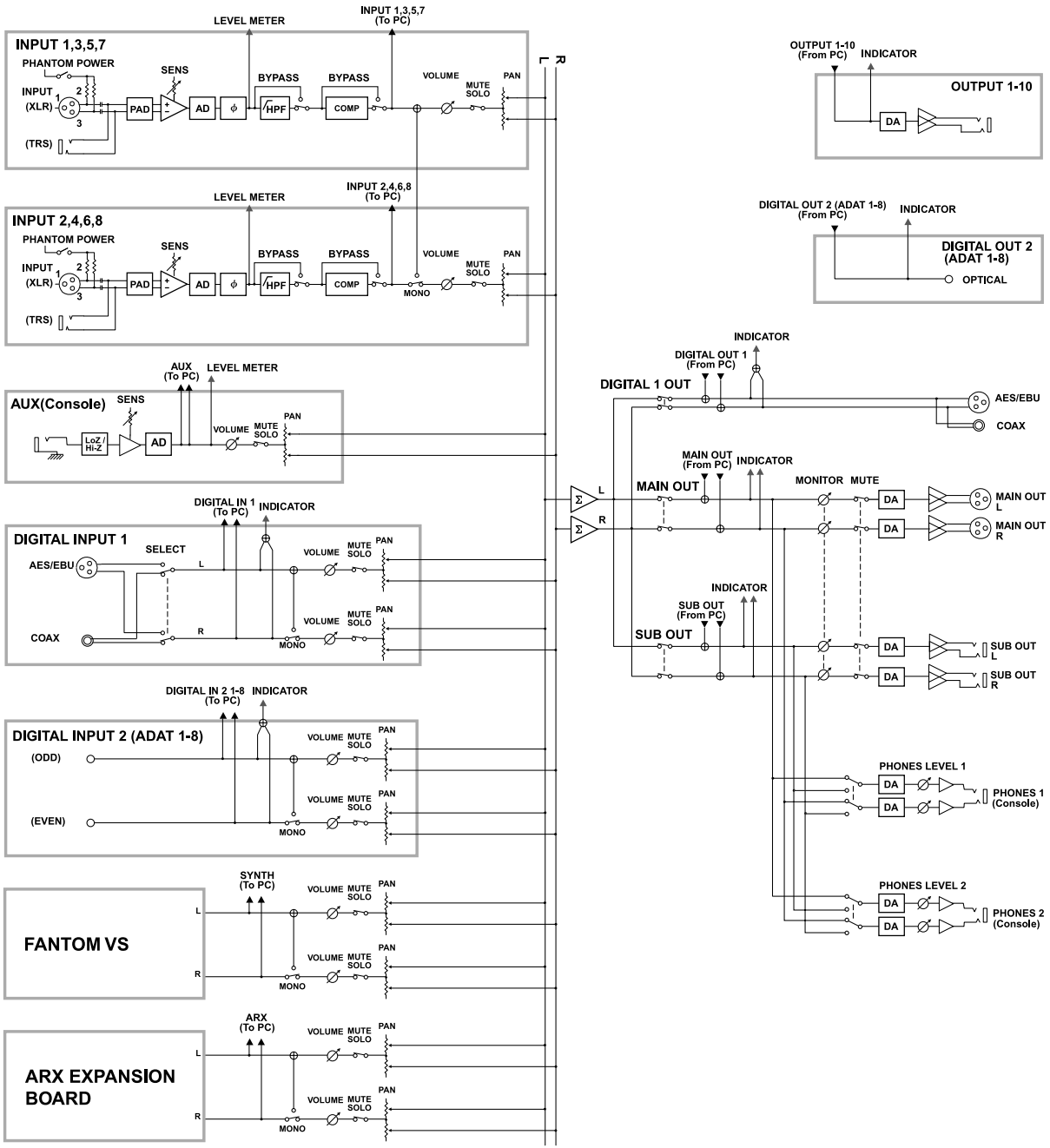

USB
CONSOLE
MIDI
IN
OUT
DIGITAL
SAMPLE RATE
SYNC
INTERNAL
DIGITAL 1
DIGITAL 2
WORD CLK
INPUT
PEAK
MAIN
SUB
MONITOR
OUTPUT
AUX
SONAR V-STUDIO I/O
VS-700R
CHANNEL STRIP CONTROL
ACCESS PANEL
SONAR V-STUDIO CONSOLE
VS-700C

Diagramma a Blocchi del VS-700R



Installare la Scheda di espansione ARX

Una scheda di espansione opzionale (serie ARX; venduta separatamente) può essere installata nel VS-700R.

cf. Per i dettagli sulle schede di espansione ARX, fate riferimento al manuale della vostra scheda di espansione ARX.

cf. Per i dettagli sull'ARX expansion editor (plug-in), fate riferimento al manuale in linea dell'editor (plug-in).

Impostazioni delle Porte (ingresso MIDI e uscita audio)

Le porte delle scheda di espansione ARX hanno i seguenti nomi.

	Nome della Porta
Porta MIDI Out	ARX
Porta Audio In	ARX

Precauzioni per l'Installazione delle Schede di Espansione

- Per evitare danni ai componenti interni causati da elettricità statica, osservate attentamente quanto segue ogniqualvolta maneggiate una scheda.
  - Prima di toccare una scheda, afferrate sempre un oggetto metallico (come un tubo dell'acqua), in modo tale da essere assolutamente sicuri di aver scaricato qualsiasi elettricità statica che potrebbe essersi accumulata.
  - Maneggiando la scheda, afferratela solo dagli angoli. Evitate di toccare qualsiasi componente elettronico o i connettori.
  - Conservate la busta in cui originariamente si trovava la scheda e inseritela al suo interno ogniqualvolta dovete riporla o trasportarla.
- Usate un cacciavite Phillips (a croce) della dimensione adatta alla grandezza della vite (un cacciavite numero 2). Se viene utilizzato un cacciavite non adatto, la testa della vite potrebbe rovinarsi.
- Per rimuovere le viti, ruotate il cacciavite in senso antiorario. Per avvitare le viti, ruotate il cacciavite in senso orario.

- Durante l'installazione della Scheda di Espansione, rimuovete solo le viti specificate.
- Fate attenzione che le viti che rimuovete non cadano all'interno del VS-700R.
- Non lasciate smontato il coperchio inferiore. Ricordatevi di rimontarlo dopo aver installato la Scheda di Espansione.
- State attenti a non ferirvi le mani con i bordi dell'alloggiamento della scheda.
- Non toccate nessuno dei percorsi del circuito stampato o dei terminali di collegamento.
- Non impiegate mai una forza eccessiva durante l'installazione di una scheda. Se non si inserisce al primo tentativo, rimuovete la scheda e riprovate.
- Una volta completata l'installazione della scheda, ricontrollate il vostro lavoro.
- Spegnete sempre l'unità e scollegate il cavo di alimentazione prima di iniziare l'installazione della scheda (serie ARX).
- Installate solo la scheda specificata (serie ARX). Rimuovete solo le viti specificate.

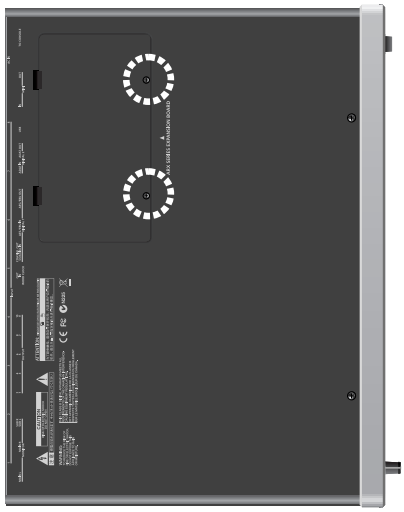
Come Installare una Scheda di Espansione

Installate la Schede di Espansione dopo aver rimosso il coperchio del pannello.

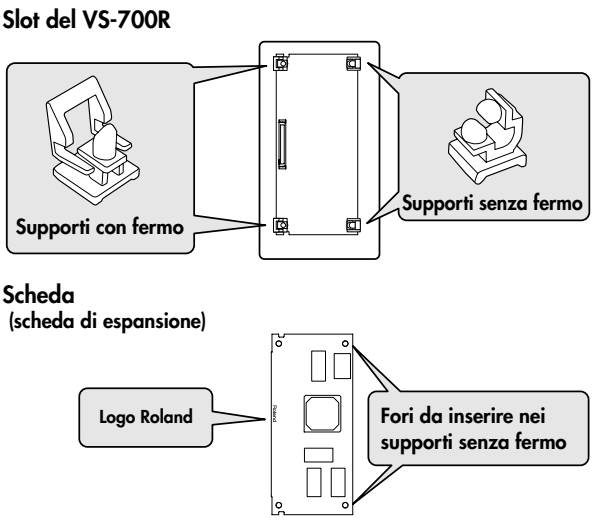
1. **Prima di installare la scheda di espansione wave, spegnete il VS-700R e qualsiasi altro dispositivo collegato, e scollegate tutti i cavi, incluso quello di alimentazione, dal VS-700R.**

2. **Dal VS-700R, rimuovete solo le viti che appaiono nel diagramma sottostante, e smontate il coperchio.**

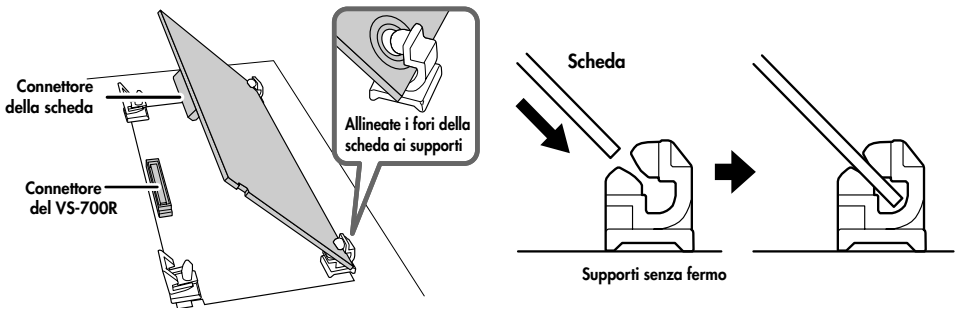
   Pannello superiore del VS-700R



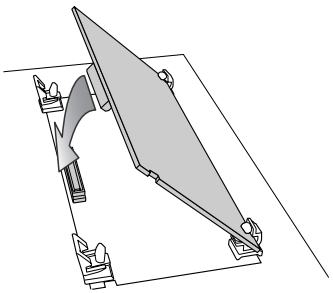
3. **Orientate la scheda con lo slot del VS-700R come indicato nell'illustrazione.**



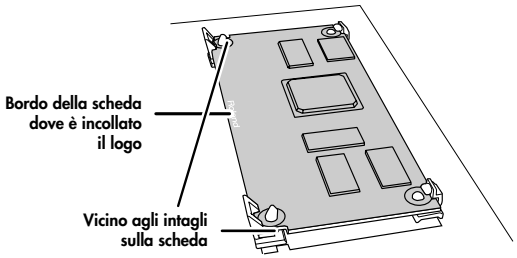
4. Inserite la scheda nei supporti senza fermo del VS-700R sino a quando non avvertite uno scatto.



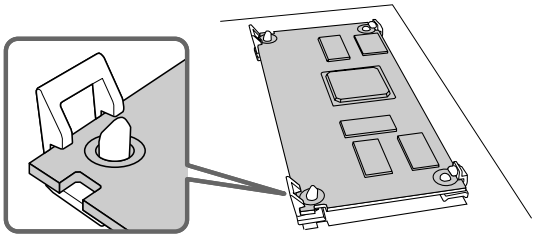
5. Abbassate delicatamente la scheda in posizione.



6. Da sopra, premete la scheda verso il basso nelle tre posizioni indicate nell'illustrazione sotto, sino a quando i supporti della scheda con il fermo non si bloccano in posizione.



7. Verificate che i supporti della scheda con il fermo siano bloccati.

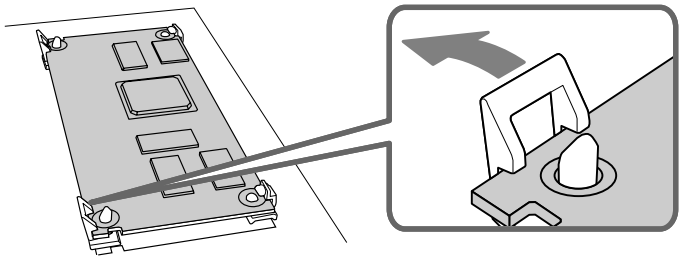


8. Utilizzando le viti rimosse al Punto 2, ricollocate il coperchio nella sua posizione originale.

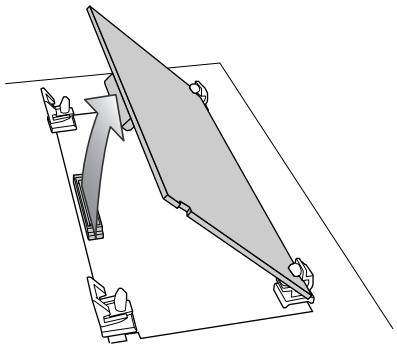
Rimuovere una scheda di espansione

Per rimuovere una scheda di espansione, invertite la procedura usata per inserirla.

1. **Sbloccate i supporti della scheda con il fermo.**



2. **Verificate che i due supporti della scheda con il fermo siano sbloccati, poi sollevate delicatamente la scheda e e scollegate il connettore.**



3. **Sfilate la scheda dai supporti della scheda senza fermo, e rimuovetela.**

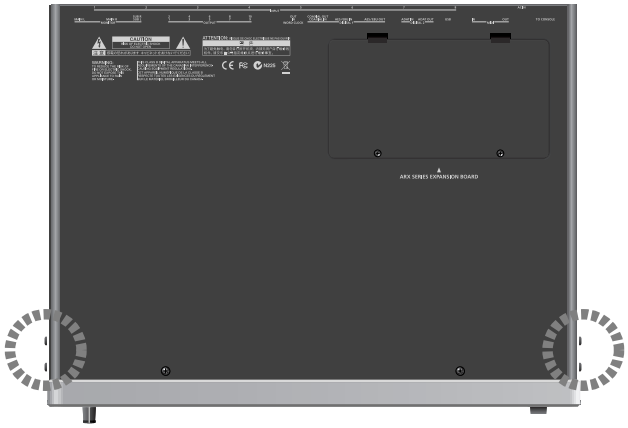
4. **Montate il coperchio invertendo le istruzioni al punto 2 del processo di installazione.**

Montare le Staffe per il Montaggio a Rack

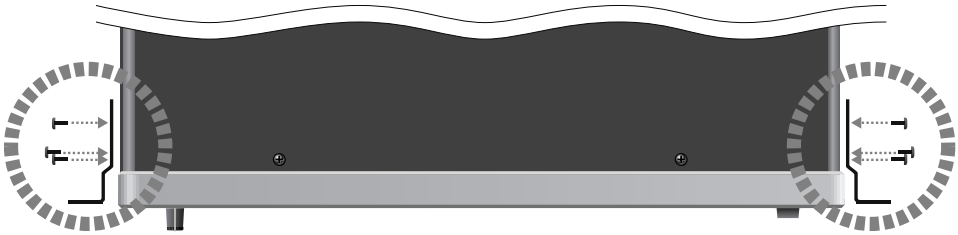
Se volete installare il VS-700R I/O in un rack da 19", montate le staffe per il montaggio a rack.

1. **Scollegate tutti i cavi dal VS-700R, incluso quello di alimentazione.**

2. **Come illustrato sotto, rimuovete le tre viti dal lato sinistro e destro del VS-700R.**



3. **Montate le staffe per il montaggio a rack usando le viti rimosse al punto 2.**



4. **Installate l'unità nel rack in modo appropriato per la vostra situazione.**

   * Stringete le viti in modo sicuro.
   * Fate attenzione a non perdere le viti incluse.
   * Per sicurezza, non usate viti diverse da quelle incluse.
   * Se installate il sistema in un rack da 19", dovete lasciare almeno un 1 cm di spazio all'esterno delle aperture di ventilazione.
   * Fate attenzione installando l'unità nel rack a non pizzicarvi le dita.
   * Per l'installazione, fate riferimento anche a **"Posizionamento"** (p. 6).

Usare solamente la Consolle VS-700C (Modo Standalone)

Potete collegare la consolle VS-700C tramite il suo connettore USB direttamente al vostro computer e usarla come una superficie di controllo.

Riguardo al Driver

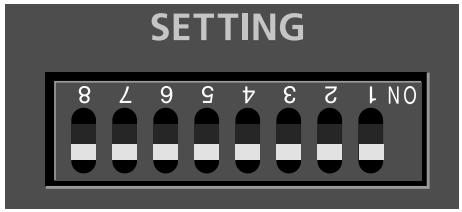
Se state collegando la consolle VS-700C tramite il suo connettore USB direttamente al vostro computer, dovete installare il driver dedicato VS-700C. Il driver VS-700C e un file Readme che spiega come installarlo si trovano nella cartella **"Drivers/VS700C"** del **"SONAR V-STUDIO 700 CD-ROM."**

Per i dettagli sull'installazione del driver, fate riferimento al file Readme.

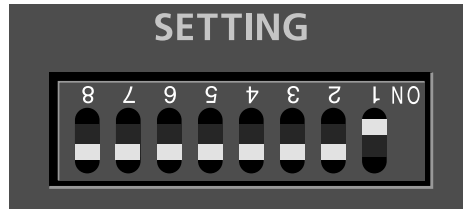
Impostazioni sul VS-700C

Impostate i SETTING DIP switch posti sul pannello posteriore della consolle VS-700C come illustrato sotto, e poi spegnete e riaccendete il VS-700C.

Impostazione normale



Modo stand-alone



Limitazioni

- Con l'impostazione sopra, non potete collegare l'unità I/O VS-700R al VS-700C.
- Le funzionalità audio della consolle VS-700C (AUX IN, PHONES 1/2) sono disabilitate.

Usare solo il VS-700R I/O

L'unità VS-700R I/O può essere usata come un'interfaccia audio e come un modulo sonoro di sintesi anche quando la consolle VS-700C non è collegata.

Collegare due unità VS-700R I/O

I vantaggi del collegamento di più unità VS-700R I/O

Collegando due unità VS-700R I/O, potete sfruttare gli ingressi/uscite audio delle due unità, avere accesso a due sintetizzatori (Fantom VS), e potete usare due schede di espansione ARX.

NOTA È necessario un sistema più veloce se collegate due unità VS-700R I/O.

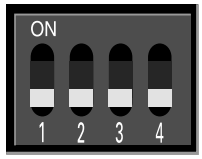
Solo ASIO è supportato quando usate l'ingresso/uscita audio della seconda unità

- Le applicazioni che non supportano ASIO non possono essere usate
- Le porte audio della seconda unità non possono essere selezionate se SONAR è nel modo del driver WDM/KS o MME.

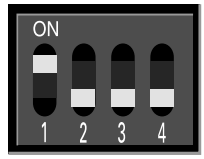
Cambiamenti alle impostazioni

Se usate una seconda unità I/O, aprire il coperchio superiore (slot ARX) della seconda unità e impostate i suoi SETTING DIP switch come segue. Poi spegnete e riaccendete il VS-700R.

Impostazione normale



Impostazione della seconda unità VS-700R



MEMO I nomi dei dispositivi audio/MIDI della seconda unità I/O sono le stesse della prima unità ma con un "2" aggiunto al nome della porta.

Collegamenti

1. **Impostate il Sampling Rate delle due unità VS-700R I/O sullo stesso valore (p. 80).**

2. **Collegate la seconda unità VS-700R I/O al connettore USB del vostro computer.**

3. Collegate il WORDCLOCK.

Usate un cavo BNC per collegare il connettore WORDCLOCK OUT della prima unità al connettore WORDCLOCK IN della seconda unità.

Impostate la sorgente del clock audio della seconda unità su "Wordclock" (p. 82).

Ora il clock audio della seconda unità è sincronizzato.

4. Avviate SONAR.

NOTA

I connettori USB a cui collegate le due unità VS-700R I/O devono condividere lo stesso controller USB all'interno del vostro computer.

Altrimenti, le porte audio della seconda a unità non vengono riconosciute. Se le porte audio della seconda unità VS-700R I/O non vengono visualizzate in SONAR, provate a ricollegare i cavi delle due unità VS-700R I/O a connettori differenti sul vostro computer, poi chiudete e riavviate SONAR. Ripetete questa procedura sino a quando non vengono visualizzate le porte audio di entrambe le unità VS-700R I/O.

Oppure, potete collegare le due unità VS-700R I/O ad un hub USB che sia compatibile con USB 2.0, e collegate l'hub al vostro computer.

Riguardo al monitoraggio

Collegando l'uscita del mixer direct monitor della seconda unità VS-700R I/O alla prima unità VS-700R I/O, tutti gli ingressi della seconda unità I/O possono essere monitorizzati dalla prima unità VS-700R I/O.

Collegamenti di esempio per il monitoraggio

1. Collegate SUB OUT del seconda unità a INPUT 7/8 della prima unità.

2. Come uscita del mixer direct monitor della seconda unità, selezionate SUB.

3. Sulla prima unità, regolate il livello di ingresso INPUT 7/8.

Sentirete il segnale direct monitor della seconda unità nell'uscita del mixer direct monitor della prima unità.

Collegare un EDIROL DV-7DL (Video Control)

I seguenti controller del VS-700C possono essere collegati a un sistema di video editing EDIROL come l'EDIROL DV-7DL.

- Canali audio 5–8 e cursore master
- Trasporti
- Jog/shuttle wheel
- T-bar
- Sezione Record/Edit tool

Corrispondenza tra i controlli del VS-700C e del DV-7C

VS-700C	DV-7C
FR BAL	ZOOM
ACT	A/B ROLL
X-RAY	PUNCH I/O
PUNCH	MARKER JUMP (a sinistra)
LOOP	MARKER JUMP (a destra)
SNAP	MARKER
▶	IN-OUT IN
◀	IN-OUT PLAY
SET	IN-OUT OUT
MARKER	MARKER DELETE
SCROLL	REW (<<)
SELECT	FWD (>>)

Collegare l'EDIROL DV-7DL e il VS-700C

Usate un cavo USB per collegare il connettore USB sul pannello posteriore dell'EDIROL DV-7DL al connettore USB sul pannello posteriore del VS-700C.

Per abilitare il controllo video

Nella sezione T-bar del VS-700C, premete il tasto [VIDEO CTRL].

NOTA

Le funzionalità video di SONAR non vengono controllate nel modo VIDEO CTRL.
Viene supportato solamente il sistema EDIROL di video editing.

Riguardo al V-LINK

Che cos'è il V-LINK?

V-LINK (V-LINK) è una funzionalità che consente a musica e immagini di essere eseguite insieme. Utilizzando il MIDI per collegare due o più dispositivi compatibili V-LINK, potete facilmente riprodurre un'ampia gamma di effetti visivi che sono collegati agli elementi espressivi di un'esecuzione musicale.

Per esempio, se usate il VS-700 insieme all'EDIROL P-10, potete effettuare quanto segue.

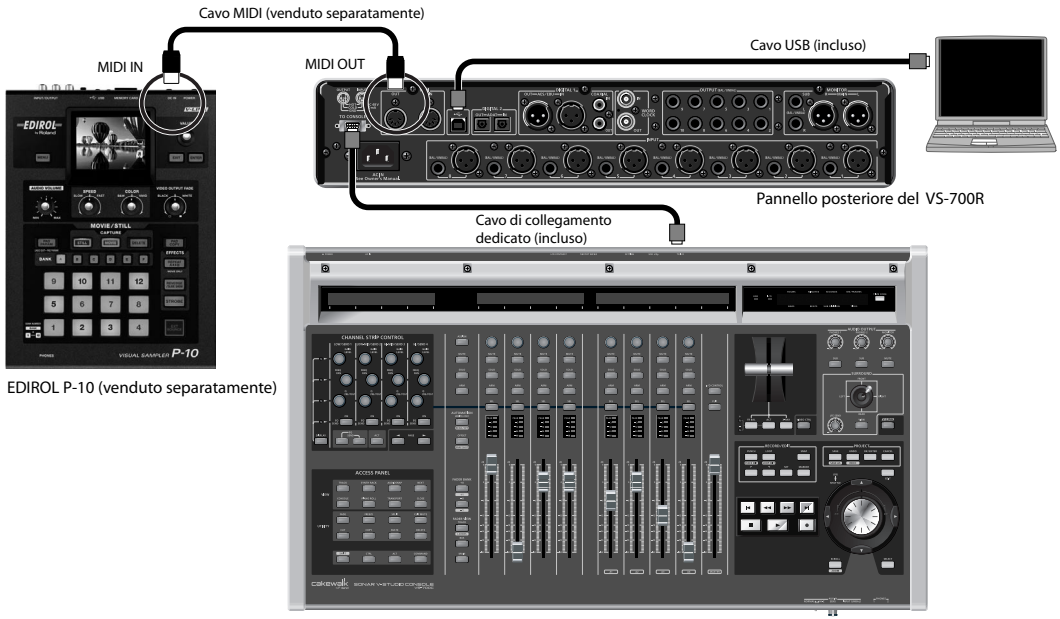
- Usando i vari controller della consolle VS-700C, potete controllare l'EDIROL P-10 e selezionare le immagini.
- In SONAR, potete registrare e riprodurre dati V-LINK.

MEMO Per poter utilizzare il V-LINK tra il VS-700 e l'EDIROL P-10, dovete effettuare i collegamenti utilizzando un cavo MIDI (venduto separatamente).

Esempi di collegamento

Come esempio, impieghiamo un setup in cui il VS-700 è collegato all'EDIROL P-10. Usate un cavo MIDI per collegare il connettore MIDI OUT del VS-700R al connettore MIDI IN dell'EDIROL P-10.

MEMO Per evitare malfunzionamenti o danni ai diffusori, abbassate al minimo il volume di tutte le vostre apparecchiature e spegnetele prima di effettuare i collegamenti.



Impostazioni di SONAR

Inserite una traccia MIDI in un punto diverso dal progetto, ed eseguite le seguenti impostazioni del driver per l'ingresso e l'uscita. Poi, attivate il tasto [Input Echo] della traccia MIDI.

Andate in Global Options -> MIDI -> Record, e selezionate (cioè, aggiungete un visto) alle opzioni IO MIDI (VS-700) per System Exclusive, Echo System Exclusive, e MIDI Sysex Echo Ports.

Eseguite queste impostazioni, potete registrare e riprodurre dati V-LINK in SONAR.

Porta	Driver
MIDI Input	V-LINK (VS-700)
MIDI Output	IO MIDI (VS-700)

Impostare il V-LINK ON/OFF

1. Sulla sinistra del pannello, premete [V-LINK] così che l'indicatore sia acceso.

L'impostazione V-LINK è attiva.

Quando il tasto V-LINK è acceso, potete effettuare il controllo video assieme alle operazioni eseguite sul VS-700C.

MEMO Quando è attivo il V-LINK, la funzione Video Control (p. 164) è disattivata, e il tasto [VIDEO CTRL] agisce secondo le funzioni V-LINK (selezione delle video clip).

2. Premete nuovamente [V-LINK].

Il tasto V-LINK si spegne, e l'impostazione V-LINK è disattivata.

Parametri V-LINK

Controller del VS-700C	Controllo V-LINK	Messaggio MIDI trasmesso
FR BALL	Selezione Immagini (selezione Clip)	C0 00
ACT	Selezione Immagini (selezione Clip)	C0 01
X-RAY	Selezione Immagini (selezione Clip)	C0 02
VIDEO CTRL	Selezione Immagini (selezione Clip)	C0 03
PUNCH	Selezione Immagini (selezione Clip)	C0 04
LOOP	Selezione Immagini (selezione Clip)	C0 05
SNAP	Selezione Immagini (selezione Clip)	C0 06
|>	Selezione Immagini (selezione Clip)	C0 07
<|	Selezione Immagini (selezione Clip)	C0 08
SET	Selezione Immagini (selezione Clip)	C0 09
MAKER	Selezione Immagini (selezione Clip)	C0 0A
VIEW	Selezione Immagini (selezione Clip)	C0 0B
JOG	Controllo Video, Video Bank Select	B0 00 00-13
T-BAR	Controllo Video	B0 0B 00-7F
JOYSTIC-Y	Controllo Video, Controllo Color Cr	B0 47 00-7F
LFE SEND	Controllo Video	B0 49 00-7F
JOYSTIC-X	Controllo Video, Controllo luminosità	B0 4A 00-7F
SHUTTLE	Controllo Video, velocità di riproduzione	E0 00 00/20 00/40 00/00 10/00 30/00 40/40 40/00 50/00 60/00 70/7F 7F/
V-LINK	Selezione del Modo	F0H 41H 10 00H 51H 12H 10H 00H 00H 01H 6F F7H F0H 41H 10 00H 51H 12H 10H 00H 00H 00H 70 F7H

Risoluzione di Eventuali Problemi

Questo capitolo elenca il problemi che potreste incontrare usando il VS-700, e come risolverli. Per maggiori informazioni sui seguenti problemi, che potrebbero verificarsi durante l'istallazione o il setup, fate riferimento al capitolo **"Risoluzione di Eventuali Problemi"** in **"Per Iniziare"** (documento separato).

- Problemi installando il driver o SONAR
- Problemi con il driver
- Problemi con SONAR

Problemi con l'unità VS-700R

Tutti gli indicatori INPUT lampeggiano.

La ventola di raffreddamento si è arrestata.

Spegnete l'unità, e individuate la causa del surriscaldamento o danno. Contattate un centro di assistenza.

Problemi con l'unità VS-700C

La sensibilità al tocco dei cursori non risponde correttamente, o il motore del cursore non funziona correttamente quando agite sul cursore

Regolate la sensibilità al tocco come descritto in **"Regolare la sensibilità al tocco dei cursori"** (p. 33).

Caratteristiche tecniche

VS-700C, VS-700R: Interfaccia Audio e Controller USB

Numero di Canali Audio in Registrazione/ Riproduzione	Frequenza di Campionamento = 44.1 kHz, 48 kHz Registrazione: 19 canali Riproduzione: 24 canali Frequenza di Campionamento = 88.2 kHz, 96 kHz Registrazione: 15 canali Riproduzione: 20 canali Frequenza di Campionamento = 192 kHz Registrazione: 5 canali Riproduzione: 10 canali
Elaborazione del Segnale	Interfaccia PC: 24 bit Conversione AD/DA: 24 bit Interna: 40 bit
Frequenza di Campionamento	Conversione AD/DA: 44.1 kHz, 48 kHz, 88.2 kHz, 96 kHz, 192 kHz DIGITAL 1,2 (IN/OUT): 44.1 kHz, 48 kHz, 88.2 kHz, 96 kHz
Livello di Ingresso Nominale	INPUT 1–8: -40 - +4 dBu (PAD: ON) -60 - -16 dBu (PAD: OFF) AUX IN: -60 - -20 dBu (NORMAL) -50 - -10 dBu (Hi-Z)
Pad	20 dB ON/OFF
Livello di Ingresso Massimo	INPUT 1–8: +2 dBu (PAD: OFF) +22 dBu (PAD: ON) AUX IN: -2 dBu (NORMAL, SENS: min.) +8 dBu (Hi-Z, SENS: min.)
Impedenza in Ingresso	INPUT 1–8: 35 k ohm AUX In: 3 k ohm (NORMAL) 470 k ohm (Hi-Z)
Head Room	18 dB
Livello di Uscita Nominale	MAIN OUT, SUB OUT, OUTPUT 1–10: +4 dBu (bilanciato)
Livello Massimo di Uscita	MAIN OUT, SUB OUT, OUTPUT1–10: +22 dBu (bilanciato) PHONES 1–2: 100 mW + 100 mW (carico: 32 ohm)
Impedenza in Uscita	MAIN OUT, SUB OUT, OUTPUT1–10: 600 ohm (bilanciato) PHONES 1–2: 44 ohm
Impedenza di Carico Raccomandata	MAIN OUT, SUB OUT, OUTPUT 1–10: 10 k ohm o maggiore PHONES 1–2: 32 ohm o maggiore
Alimentazione Phantom	CC +48 V (massimo senza carico), 10 mA (carico massimo) (Tutti gli ingressi di tipo XLR) * Deve essere inferiore a 50 mA in totale
Risposta in Frequenza	INPUT 1–8 ➔ MAIN OUT: 20–20kHz 0 dB / -2 dB (Frequenza di Campionamento: 44.1 kHz / 48 kHz) 20–40kHz 0 dB / -2 dB (Frequenza di Campionamento: 88.2 kHz / 96 kHz) 20–60kHz 0 dB / -3 dB (Frequenza di Campionamento: 192 kHz) 20–90kHz 0 dB / -8 dB (Frequenza di Campionamento: 192 kHz) AUX IN➔MAIN OUT: 20–20kHz 0dB / -2 dB (Frequenza di Campionamento: 44.1 kHz / 48 kHz, NORMAL / Hi-Z, SENS: min.) 20–40kHz 0dB / -3 dB (Frequenza di Campionamento: 88.2 kHz / 96 kHz, NORMAL / Hi-Z, SENS: min.) 20–40kHz 0dB / -3 dB (Frequenza di Campionamento: 192 kHz, NORMAL / Hi-Z, SENS: min.) 20–90kHz 0 dB / -12 dB (Frequenza di Campionamento: 192 kHz, NORMAL / Hi-Z, SENS: min.) * Impostazione Mixer Interno Direct Monitor Stereo Link: ON, Cursore del canale in ingresso: guadagno unitario, solo un canale

Distorsione Armonica Totale + Rumore	INPUT1 1–8➔MAIN OUT: 0.01% tipico (PAD: ON, GAIN: min., -1dB) AUX IN➔MAIN OUT: 0.01% tipico (NORMAL, SENS: min., -1dB) 0.3% tipico (Hi-Z, SENS: min., -1dB) * Impostazione Mixer Interno Direct Monitor Stereo Link: ON, Cursore del canale in ingresso: guadagno unitario, solo un canale * Tutte le frequenze di campionamento
Livello di Rumore Residuo	INPUT 1–8➔MAIN OUT: -81 dBu tipico (PAD: ON, GAIN: min., 400 ohm terminato, IHF-A) AUX IN➔MAIN OUT: -83 dBu tipico (PAD: ON, GAIN: min., 400 ohm terminato, IHF-A) * Impostazione Mixer Interno Direct Monitor Stereo Link: ON, Cursore del canale in ingresso: guadagno unitario, solo un canale * Tutte le frequenze di campionamento
Livello Rumore In Ingresso Equivalente (E.I.N.)	INPUT 1–8: -123 dBu tipico (PAD: OFF, GAIN: max., 400 ohm terminato, IHF-A) AUX IN: -120 dBu tipico (NORMAL, SENS: max., 400 ohm terminato, IHF-A) -108 dBu tipico (Hi-Z, SENS: max., 400 ohm terminato, IHF-A) * Connettore di Uscita: MAIN OUT * Impostazione Mixer Interno Direct Monitor Stereo Link: ON, Cursore del canale in ingresso: guadagno unitario, solo un canale * Tutte le frequenze di campionamento
Gamma Dinamica	**Blocco AD** INPUT 1–8: 104 dB tipico (PAD: ON, GAIN: min.) AUX IN: 106 dB tipico (NORMAL / Hi-Z, SENS: min.) **Blocco DA** MAIN OUT, SUB OUT, OUTPUT 1–10: 108 dB tipico * Tutte le frequenze di campionamento
Diafonia @ 1 kHz	INPUT 1–8➔MAIN OUT: -98 dB tipico (PAD: ON, GAIN: min.) * Impostazione Mixer Interno Direct Monitor Stereo Link: ON, Cursore del canale in ingresso: guadagno unitario, solo due canali adiacenti tra loro. * Tutte le frequenze di campionamento
Generatore Sonoro Interno (Fantom VS)	Parti: 16 parti Polifonia Massima: 128 voci Memoria Wave: 128 M byte (equivalenti a 16–bit lineari) Preset: Patch 1,152 + 256 (GM2) Rhythm Set 19 + 9 (GM2) Espansione Serie ARX: 1 slot
Display	**Consolle VS-700C** 32 caratteri, 2 righe (LCD retroilluminato) x 2 40 caratteri, 2 righe (LCD retroilluminato) x 1
Connettori	**Consolle VS-700C** Presa AUX IN: tipo phone da 1/4" Prese PHONES (PHONES1, 2): Stereo tipo phone da 1/4" Prese FOOT SW (FOOT SW 1, 2): tipo phone da 1/4" Connettore USB: USB tipo B Presa CA **VS-700R I/O** Prese INPUT (1–8): tipo XLR, tipo phone da 1/4" TRS Prese MONITOR MAIN (L/R): tipo XLR Prese MONITOR SUB (L/R): tipo phone da 1/4" TRS Prese OUTPUT (1–10): tipo phone da 1/4" TRS Connettore WORD CLOCK (IN, OUT): tipo BNC Connettori DIGITAL 1 (AES/EBU IN, OUT): tipo XLR (COAXIAL IN, OUT): tipo RCA phono Connettori DIGITAL 2 (ADAT IN, OUT): tipo Ottico Connettori MIDI (IN, OUT): tipo a DIN a 5–pin Connettore USB: USB tipo B Ingresso AC * Tipo XLR: 1 GND= Massa, 2 HOT= Caldo, 3: COLD= Freddo
Alimentazione	CA 117 V, CA 230 V, CA 240 V (50/60 Hz)
Consumo di Corrente, Potenza Consumata	Consolle VS-700C: 0.31 A, 31 W (CA 117 V) 0.21 A, 31 W (CA 230 V / CA 240 V) VS-700R I/O: 0.51 A, 33 W (117 V) 0.35 A, 39 W (CA 230 V / CA 240 V)

Dimensioni	Consolle VS-700C:	730 (L) x 430.9 (P) x 126.5 (A) mm 28–3/4 (L) x 17 (P) x 5 (A) pollici
	VS-700R I/O:	433.9 (L) x 348.4 (P) x 87.3 (A) mm 17–1/8 (L) x 13–3/4 (P) x 3–7/16 (A) pollici
Peso	Consolle VS-700C:	10.2 kg 22 lbs 8 oz
	VS-700R I/O:	5.3 kg 11 lbs 11 oz
Accessori	Cavo di Alimentazione x 2 Cavo USB Cavo di Collegamento Dedicato Staffe per il Montaggio a Rack VS-700R x 2 Getting Started (Per Iniziare) VS-700 Owner's Manual (Manuale Dell'Utente) SONAR 8 User's Guide Shortcuts and Quick Keys Guide DVD-ROM SONAR 8 DVD-ROM Beatscape DVD-ROM Dimension Pro DVD-ROM SONAR 8 additional content CD-ROM SONAR V-STUDIO 700	
Accessori Opzionali	Interruttore a Pedale Roland DP-2	

* 0dBu=0.775Vrms

* Nell'interesse del miglioramento del prodotto, le specifiche e/o l'aspetto di questa unità sono soggetti a modifica senza preavviso.

Indice

cf. Per l'indice del Fantom VS, fate riferimento a **"Indice (Fantom VS)"** (p. 175).

Symbols

- 69
+ 69
+48 83
+8 42

A

ACT 49, 50, 69
Alimentazione Phantom 83
ALT 67
ARM 35
Arresto 54
Attack time 85
AUDIOSNAP 65
Avanzamento veloce 54

B

Bloccare una Channel Strip 46
BUS 38, 43

C

CANCEL 56
Caratteristiche Tecniche 168
Channel Strip 46
CLIP MUTE 65
Clock Interno 82
CLOSE 65
COMMAND 67
Comp switch 85
Compressori 85
Connettore DIGITAL 1 AES/EBU IN 22
Connettore DIGITAL 1 AES/EBU OUT 22
Connettore DIGITAL 1 COAXIAL IN 22
Connettore DIGITAL 1 COAXIAL OUT 22
Connettore DIGITAL 2 IN 22
Connettore DIGITAL 2 OUT 22
Connettore MIDI IN 21
Connettore MIDI OUT 21
Connettore TO CONSOLE 21
Connettore TO I/O 18
Connettore USB 18, 21
Connettore WORDCLOCK IN 22
Connettore WORDCLOCK OUT 22
Connettori Digitali 79
CONSOLE 65
Console View 45
COPY 65
CTRL 67
Cursore 32, 33
Cursore del canale 32
Cursore Master 32
CUT 65

D

DELETE 65
Diagramma a Blocchi 154
Digital output 1 86
DIP switch 160, 162
Direct Monitor Mixer 86
DISPLAY 51
Display 48
Display LCD 37, 51
Dispositivi di registrazione 78
Due unità VS-700R I/O 162
DV-7DL 164

E

EDIROL DV-7DL 164
EDIT 57
Encoder 34
Encoder rotativi (Manopole) 34
EQ 49, 50

F

FADE 65
Fader 32
FADER VIEW 38
Fantom VS 177
Fast forward 54
flag 71
FLIP 43

FOOT SW 1. 55
FOOT SW 2. 55
FR BAL 69
FREEZE 65
Frequenza di campionamento 80

G

Gain 85
Go to end (GTE) 54

I

I/O CONTROL 38, 43
I/O Control 44
Indicatore MIDI IN 19
Indicatore MIDI OUT 19
Indicatori DIGITAL IN 19
Indicatori DIGITAL OUT 19
Indicatori INPUT 20
Indicatori MONITOR MAIN 20
Indicatori MONITOR SUB 20
Indicatori OUTPUT 1–10 20
Indicazione WAI 47
Input gain 84

J

Jog wheel 57
joystick 68

L

LFE SEND 68
LOOP 71
Loop 72
Low cut 84

M

MAIN 38, 43
Main output 86
Manopola LCD CONTRAST 18
Manopola SAMPLE RATE 80
Manopole 34
MARKER 71
Marker 73
Misuratore di livello a LED 37
Modo ACT 53
Modo CONTROL 69
Modo Edit 62
Modo EQ 51
Modo FLIP 32, 39
Modo Plug-in 74
Modo Scroll 59
Modo Scrub Play 63
Modo Select 61
Modo SEND 52
Modo Standalone 160
Modo Transport 58
Modo Zoom 60
MONITOR 70
Mono 86
MUTE 70
Mute 86

N

NEXT 65

O

OFFSET 41
OK/ENTER 56

P

PAD 84
PAGE LEFT 50
PAGE RIGHT 50
Pan 86
PASTE 65
Phase 84
PHONES 70
PIANO ROLL 65
Play 54
Plug-in 74
Preamplificatori 84
Presa AUX IN 17
Prese Analogiche 78
Prese INPUT 1–8 23
Prese MONITOR MAIN 23
Prese MONITOR SUB 23
Prese OUTPUT 1–10 22
Prese PHONES 17
PUNCH 71
Punch-Record 72

R

Ratio ... 85
Record ... 54
Regione del Loop ... 73
Regione del Punch ... 72
Registrazione ... 54
Release time ... 85
Rendere solista la traccia ... 35
Return to zero ... 54
Rewind ... 54
Riavvolgimento ... 54
Riproduzione ... 54
RTZ ... 54
Rude ARM ... 40
Rude MUTE ... 40
Rude SOLO ... 40

S

Sampling Rate ... 80
Sampling Rate di SONAR ... 81
SAVE/SAVE AS ... 56
Sbloccare una Channel Strip ... 46
Scheda di espansione ... 155
Scheda di espansione ARX ... 155
SCROLL/ZOOM ... 57
SEL ... 36
SELECT ... 57
SEND ... 49, 50
Sensibilità al tocco dei cursori ... 33
SET ... 71
Set IN Point ... 71
Set OUT Point ... 71
SETTING DIP switch ... 160, 162
Sezione ACCESS PANEL ... 64
Sezione AUDIO OUTPUT ... 70
Sezione CHANNEL STRIP ... 31
Sezione CHANNEL STRIP CONTROL ... 49
Sezione dei Trasporti ... 54
Sezione JOG/SHUTTLE/CURSOR ... 57
Sezione PROJECT ... 56
Sezione RECORD/EDIT ... 71
Sezione SURROUND ... 68
Sezione T-Bar ... 69
SHIFT ... 67
Shuttle wheel ... 57
Silenziare la traccia ... 34
SNAP ... 71
SOLO ... 35
Solo ... 86
Sorgente del Clock Audio ... 82
Specifiche ... 168
SPLIT ... 65
Staffe per il Montaggio a Rack ... 159
Stereo link ... 84
Stop ... 54
Strip Select (SEL) ... 36
SUB ... 70
Sub output ... 86
Surround joystick panner ... 68
SYNTH RACK ... 65

T

Tasti ACCESS PANEL ... 66
Tasti ACCESS PANEL assegnabili alla mappatura ... 66
Tasti AUTOMATION ... 41
Tasti Cursore ... 57
Tasti FADER BANK ... 42
Tasti FADER VIEW ... 43
Tasti Modificatori ... 64, 67
Tasti Rude MUTE/Rude SOLO/Rude ARM ... 40
Tasto ASSIGN ... 38
Tasto VIDEO CTRL ... 164
T-Bar ... 69
Threshold ... 85
TIME CODE ... 48
Torna al punto zero ... 54
tracce e bus ... 45
TRACK ... 38, 43, 65
Track Arm (ARM) ... 35
Track Mute ... 34
Track Solo (SOLO) ... 35
Track View ... 45
TRANSPORT ... 65

U

UNDO/REDO ... 56
UTILITY ... 64

V

Vai alla fine ... 54

Ventola di raffreddamento 24
Video Control 164
VIDEO CTRL 69
VIEW 64, 68
V-LINK 68
Volume 86

W

Word clock 82
WRITE/OFF 41

X

X-RAY 69

Indice (Fantom VS)

A

A-Env Level 1–3
- Patch ... 115
- Rhythm Set ... 134

A-Env T1 V-Sens
- Patch ... 115
- Rhythm Set ... 134

A-Env T4 V-Sens
- Patch ... 115
- Rhythm Set ... 134

A-Env Time 1–4
- Patch ... 115
- Rhythm Set ... 134

A-Env Time KF ... 115
Alternate Pan Depth
- Patch ... 114
- Rhythm Set ... 134

Amplificatore variabile nel tempo ... 91
Analog Feel ... 98
Area Temporanea ... 94
Assegnare un Nome
- Rhythm Tone Name ... 125

Assign Type ... 125
Attack Time Offset ... 98, 138

B

Bend Range Down ... 108
Bend Range Up ... 108
Bias
- Patch ... 113

Bias Direction ... 114
Bias Level ... 113
Bias Position ... 113
Booster ... 103
Booster 1&2, 3&4 ... 102

C

Categorie ... 96
cavo ... 27
Cavo di alimentazione ... 26
cavo USB ... 27
Chorus ... 95, 147
Chorus Output Level ... 147
Chorus Output Select ... 147
Chorus Send Level ... 137
Chorus Source ... 150
Chorus Type ... 147
Coarse Tune ... 136
Control 1–4 Dest ... 148
Control 1–4 Sens ... 148
Control 1–4 Source ... 122
CTRL ... 120
CTRL Destination 1–4 ... 122
CTRL Sens 1–4 ... 124
CTRL Tone 1–4 ... 124
cuffie ... 27
Cutoff Frequency
- Patch ... 110
- Rhythm Set ... 131

Cutoff Key follow ... 110
Cutoff Offset ... 98, 138
Cutoff V-Curve
- Patch ... 110
- Rhythm Set ... 132

Cutoff V-Sens
- Patch ... 111
- Rhythm Set ... 132

D

Decay Time Offset ... 138
Delay Time ... 118
Delay Time KF ... 118
diffusori ... 27
driver ... 26
driver del VS-700 ... 26

E

Editor ... 89–90
Effetti ... 95, 144–145
Envelope ... 91

F

Fade Mode ... 118
Fade Time ... 118
Fantom VS Editor ... 89
Fantom VS Plug-In ... 88
F-Env Depth
- Patch ... 111
- Rhythm Set ... 132

F-Env Level 0–4
- Patch ... 112

Rhythm Set 133
F-Env T1 V-Sens
Patch 111
Rhythm Set 132
F-Env T4 V-Sens
Patch 112
Rhythm Set 133
F-Env Time 1–4
Patch 112
Rhythm Set 133
F-Env Time KF 112
F-Env V-Curve
Patch 111
Rhythm Set 132
F-Env V-Sens
Patch 111
Rhythm Set 132
Filter Type
Patch 109
Rhythm Set 131
Filtro 109
Filtro variabile nel tempo 91
Fine Tune 137
Forma d'onda 117
FXM 105, 127
FXM Color
Patch 106
Rhythm Set 127
FXM Depth
Patch 106
Rhythm Set 127
FXM Switch
Patch 105
Rhythm Set 127

G

GENERAL
Patch 96
Rhythm 125
Generatore sonoro 91

I

Impostazioni Output
Patch 116
Rhythm 135
indicatore CONSOLE 28
indicatore I/O 28
indicatore USB 28
Indirizzamenti 145
interruttore di alimentazione 28
Inviluppo 91

J

Just Temperament 142

K

Key Fade Lower
Patch 103
Performance 140
Key Fade Upper
Patch 104
Performance 140
Key Range Lower
Patch 103
Performance 140
Key Range Upper
Patch 103
Performance 140
Key Trigger 118

L

Legato Retrigger 99
Legato Switch 99, 139
Level 136
Level V-Curve
Patch 113
Rhythm Set 133
Level V-Sens
Patch 113
Rhythm Set 133
LFO 91, 117
LFO Rate 117
Low Frequency Oscillator 91

M

Master Key Shift 151
Master Level 151
Master Tune 151
Matrix Control 121
Matrix Ctrl1–4 121
Memoria 94
Memoria Preset 94
MFX 146
MFX Chorus Send Level 147
MFX Control Channel 148
MFX Output Level 147
MFX Reverb Send Level 147
MFX Structure 150
MFX Type 146
MFX-1–3 Source 149
Modificare

Patch 96
Performance 136
Modificare un Suono 90
Modulatore ad anello 103
Mono/Poly 99, 139
Multi 149
Multi-Effetti 95
Mute Group 125
Mute Switch 136

N

Numero di Voci 140

O

Octave Shift 97, 136
On/Off
Effetti 144
One Shot Mode 126
Oscillatore a bassa frequenza 91
Output Assign
Performance 137
Output Level
Performance 137
Output MFX Select 137

P

Pan 136
Pan Depth 119
Pan Keyfollow 114
Parametri Patch 96
Parametri Rhythm Set 125
Parametri System 151
Part Chorus Send Level 146
Part Output Assign 146
Part Output Level 146
Part Output MFX Select 146
Part Pitch Bend Range 141
Part Reverb Send Level 146
Part Velocity Sensitivity Offset 141
Parte 93
Patch 92, 96
Patch Category 96
Patch Coarse Tune 97
Patch Fine Tune 97
Patch General 96
Patch Group 136
Patch Level 97
Patch LFO 1/2 117
Patch Matrix Control 1–4 Source 122
Patch Number 136
Patch Out Assign 116
Patch Output 116
Patch Pan 97
Patch Pitch Env 108
Patch Priority 97
Patch Remain 151
Patch Step LFO 119
Patch TVA Env 115
Patch TVF 109
Patch TVF Env 111
Patch WG 105
P-Env Depth
Patch 108
Rhythm Set 130
P-Env Level 0–4
Patch 109
Rhythm Set 130
P-Env T1 V-Sens
Patch 108
Rhythm Set 130
P-Env T4 V-Sens
Patch 108
Rhythm Set 130
P-Env Time 1–4
Patch 109
Rhythm Set 130
P-Env Time KF 108
P-Env V-Sens
Patch 108
Rhythm Set 130
Performance 93
Phase Lock 143
Phase Lock Switch 143
Pitch 129
Pitch Depth 118
Plug-In 88
Polifonia Simultanea 93
Portamento 100
Portamento Mode 100
Portamento Start 100
Portamento Switch 100, 139
Portamento Time 100, 139
Portamento Type 100

R

Random Pan Depth
Patch 114
Rhythm Set 134
Random Pitch Depth 107

Rate Detune 117
Receive Bank Select
MIDI Filter 142
Receive Channel 140
Receive Channel Pressure 142
Receive Expression 143
Receive Hold 1 143
Receive Modulation 142
Receive Pan 143
Receive Pitch Bend 142
Receive Polyphonic Key Pressure 142
Receive Program Change 142
Receive Switch 141
Receive Volume 143
Relative Level 126
Release Time Offset 99, 138
Resonance
Patch 110
Rhythm Set 131
Resonance Offset 98, 138
Resonance V-Sens
Patch 111
Rhythm Set 132
Reverb 147
Reverb Output Level 148
Reverb Send Level 138
Reverb Source 150
Reverb Type 147
Rhythm General 125
Rhythm Level 125
Rhythm Out Assign 135
Rhythm Output 135
Rhythm Pitch 129
Rhythm Pitch Env 130
Rhythm Set 92
Rhythm Tone Name 125
Rhythm TVA 133
Rhythm TVA Env 134
Rhythm TVF 131
Rhythm TVF Env 132
Rhythm Wave 127
Ring Modulator 103
Riverbero 95, 147
Routing 145
Rx Bank Select 142
System Function 151
Rx Channel Pressure 142
Rx Expression 143
Rx Hold-1 143
Rx Modulation 142
Rx Pan 143
Rx Pitch Bend 142
Rx Poly Key Pressure 142
Rx Program Change 142, 151
Rx Volume 143

S

Scala Araba
Performance 142
Scale Tune 141
Selezionare un Suono 89
Solo Switch 136
Source 1–4 151
Step 1–16 119
Step Type 119
Stretch Tune Depth 98
Structure Type 1 & 2, 3 & 4 101
System Control 151–152
System MIDI 151
System Sound 151

T

Temperamento Equabile
Performance 142
Temperamento Puro 142
Time Variant Amplifier 91
Time Variant Filter 91
TMT 101
TMT Control Sw 105
TMT Velocity Control 104
Tone 91
Tone Chorus Send
Patch 116
Rhythm Set 135
Tone Coarse Tune
Patch 107
Rhythm Set 129
Tone Delay 107
Tone Delay Mode 106
Tone Delay Time 107
Tone Env Mode
Patch 120
Rhythm Set 125
Tone Fine Tune
Patch 107
Rhythm Set 129
Tone Level
Patch 113
Rhythm Set 133
Tone Out Assign

Patch 116
Rhythm Set 135
Tone Out Level
Patch 116
Rhythm Set 135
Tone Pan
Patch 114
Rhythm Set 133
Tone Pitch Bend Range 126
Tone Random Pitch Depth 129
Tone Receive Expression 126
Tone Receive Hold-1 126
Tone Receive Pan Mode 126
Tone Redamper Sw 121
Tone Reverb Send
Patch 116
Rhythm Set 135
Tone Rx Bender 120
Tone Rx Expression 120
Tone Rx Hold-1 120
Tone Rx Pan Mode 121
TVA 91, 133
Patch 113
Rhythm Set 133
TVA Depth 118
TVA Env
Patch 115
Rhythm Set 134
TVF 91, 109, 131
TVF Depth 118
TVF Env
Patch 111
Rhythm Set 132

V

Velo Fade Lower
Patch 104
Rhythm Set 128
Velo Fade Upper
Patch 104
Rhythm Set 129
Velo Range Lower
Patch 104
Rhythm Set 128
Velo Range Upper
Patch 104
Rhythm Set 129
Velocity Curve Type 143
Velocity Sens Offset 99
Vibrato Delay 139
Vibrato Depth 139
Vibrato Rate 139
Voice Reserve 94, 140

W

Wave Alter Pan Sw 128
Wave Coarse Tune 127
Wave Fine Tune 127
Wave Gain
Patch 105
Rhythm Set 127
Wave Generator 91
Wave Level 128
Wave No. L (Mono)
Patch 105
Rhythm Set 127
Wave No. R
Patch 105
Rhythm Set 127
Wave Pan 128
Wave Rnd Pan Sw 128
Waveform 117
WG 91
Patch 105
Rhythm 127
WMT 128
WMT Velocity Control 128

For EU Countries

UK This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.

DE Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.

FR Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.

IT Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici.
Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.

ES Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como esté regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.

PT Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.

NL Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.

DK Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.

NO Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

SE Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.

FI Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.

HU Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbólummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.

PL Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.

CZ Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.

SK Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhadzovať spolu s domovým odpadom.

EE See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.

LT Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekviename regione. Šiuo simboliu paženklinti produktai neturi būti išmetami kartu su buitinėmis atliekomis.

LV Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produktus ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.

SI Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinjskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinjskimi odpadki.

GR Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι στις χώρες της Ε.Ε. το συγκεκριμένο προϊόν πρέπει να συλλέγεται χωριστά από τα υπόλοιπα οικιακά απορρίμματα, σύμφωνα με όσα προβλέπονται σε κάθε περιοχή. Τα προϊόντα που φέρουν το συγκεκριμένο σύμβολο δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα.

Per l'Europa

Questo prodotto è conforme ai requisiti delle direttive EMCD 2004/108/EC e LVD 2006/95/EC.

cakewalk
by Roland

5100002246-01